Tot.356

2014~2015年动漫改编游戏大盘点

游戏机实用技术

ULTRA CONSOLE GAME



焦点

属于我们的新世代主机

国行XBOX ONE开箱纪实

特快专递

英雄传说

闪之轨迹 Ⅱ

攻略透解

FIFA 15

系统详解 + 战术分析

绝对绝望少女 弹丸论破间章

主线流程攻略 + 全收集要素指南

零 濡鸦之巫女

剧情详述 + 主线流程攻略

猎天使魔女 2

主线剧情攻略 + 流程全收集指引

2014.10B 定价：RMB 14.00
ISSN 1008-0600
20>
9 771008 060006

Gamehalo

特别收录 UCG TGS 2014 东京纪行

零 濡鸦之巫女 游戏黄金眼评测

热血最强 忍者龙剑传 Ⅱ 超忍难度全程无伤（下）

游戏试玩 扩音器无敌传说 绝对绝望少女 试玩解说

赠 Gamehalo高清光盘 + 巫师3 狂猎精美海报

五花八门

www.i5h8m.com



UCG 视频组

《游戏机实用技术》网络视频组成立一周年

继续锐意创作高质量视频节目
全力打造家用机游戏视觉盛宴

Gamehalo









UCG 视频组官方微博
http://weibo.com/u/5153858989
输入以上链接或搜索关键词
“UCG 视频组”

UCG 斗鱼直播频道
http://www.douyutv.com/ucgucg
输入以上链接或搜索关键词
“游戏机实用技术”

土豆视频

腾讯视频

17173视频



TV GAME半月刊
2014.10B

总第 356 期

COVER STAFF
封面用图：英雄传说 闪之轨迹 Ⅱ
封面设计：anubis
©Nihon Falcom Corporation. All rights reserved.



属于我们的主机 属于我们的游戏新世代——国行Xbox One开箱纪实





零 濡鸦之巫女



英雄传说 闪之轨迹 Ⅱ

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》,《中华人民共和国著作权实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2. 独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权游戏机实用技术杂志社以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给杂志社，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为 60 日，起始时间以邮戳为准；以 E-mail 或其他网络方式投稿的，反应期为 30 日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物，媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

CONTENTS

新闻资讯 NEWS & CONTENTS

2 焦点
6 游戏情报站
9 黄金眼
12 热点追踪
16 编辑视点
18 排行榜
前线狙击
20 潜龙谍影Ⅴ 幻痛
22 魔界战记5
24 梦幻之星 新星

实用技术 GUIDE & WALKTHROUGH

攻略透解
27 猎天使魔女 2
38 零 濡鸦之巫女
52 绝对绝望少女 弹丸论破间章
62 FIFA 15
特快专递
71 英雄传说 闪之轨迹 Ⅱ
76 VITA命
78 3DS应援团
80 PS CLUB
82 Xbox Style
84 软硬兼施

游戏文化 GAMES CULTURE

86 2014~2015年 动漫改编游戏大盘点
91 多边共享
94 指尖方圆
读游戏
96 灭绝启示录 《COD幽灵》灭绝剧情深度解析
102 独立之光
108 自由谈

读编交流 EDITORS & GODS

110 读编往来
116 小编寄语
118 发售表

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

编辑部主任：王 义
网络总监：王 梓
广告总监：刘 芳
印务总监：肖明友

执行主编：王伊浩
责任编辑：黄曦帆
责编助理：马晓帆

编　委：冯 健
王锐愚
衣山川
江 浩

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
组　　版：深圳市西域图文设计有限公司
印　　刷：利丰雅高印刷(深圳)有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2014年10月16日
定　　价：人民币14.00元



2014年9月29日，对于国内绝大多数民众来说，都是一个相对普通的日子，不过对于苦苦期盼了多年的主机玩家们来说，却是一个值得纪念的日子，因为在这一天，我们终于迎来了一台完全为我们打造的次世代家用机，那就是国行版的微软次世代主机：Xbox One。

在Xbox One发售后，我们立刻入手了一台，并且进行了详细的开箱测评，下面就由稀饭我来跟大家仔细分析一下，这台独属于中国玩家们的主机有着什么样的特点。

文 稀饭 美编 anubis

属于我们的主机 属于我们的游戏新世代

——国行 Xbox One 开箱纪实

如何正确地打开一台国行 Xbox One

两种组合

目前，国内的Xbox One推出了两种产品组合，在正式开箱之前，先跟大家简单介绍一下。





组合1 Xbox One + Kinect（首发限定版）

售价：4299RMB

内容：一台Xbox One主机、一个Kinect摄像头、固定赠送的《明星高尔夫》和《无冬Online》数字版游戏以及另外两款数字版游戏。

简介：这就是Xbox One首发套装的国内版，所以其外部包装也使用了首日版的黑色风格。其包含的内容除了上文提到的部分，还有一些常规内容，例如Xbox One手柄和电源，还有耳机，同时这个版本里面还内含了首发成就的兑换码等等。

组合2 Xbox One

售价：3699RMB

内容：一台Xbox One主机、固定赠送的《明星高尔夫》和《无冬Online》数字版游戏。

简介：普通版的Xbox One主机，和组合1比起来最大的差别就是不附带Kinect摄像头，并且除了两款固定赠送的游戏之外没有额外的游戏内容提供，不过也相应地获得了更好的性价比，是一个更为实惠的选择，不过这个版本是没有首发内容的，所以自然没有首发成就，手柄上也没有特别的首发文字图案。

正确步骤

编辑部购买的是组合 1 带 Kinect 的 Xbox One，也可以说是目前内容最丰富的国行版 Xbox One 套装，接下来我们将会一步步地拆开它的包装，让这台属于我们所有中国玩家的主机展露出它的真容。

1. 欣赏外观



▲这台国行Xbox One是在国内某著名电商处购买的，不过负责运送的快递小哥手法有点粗暴，所以包装显得有点风尘仆仆的。

2. 打开顶部封装



▲拉开扣环，掀开最顶部的包装。



▲打开两边的半盖包装。



▲握住提手带，拉开最后一层顶部包装，露出内部包装。

3. 解除内部包装



▲内部包装近距离观看，左边的是主机，右边的是其他配件的封装盒。



▲移除主机上的减震泡沫，方便操作。



▲取出配件封装盒。

4. 拆解配件包装



▲配件封装盒的外观，就是一个低调的黑纸盒。



▲一掀开盖子，就可以看到内部丰富的内容，让我们一个个来看看都是些什么。



▲先是三款数字版游戏，除了包装外预告过的《无冬Online》，还有两款额外附送的游戏《极限竞速5》以及《Kinect运动大会 强手如云》。



▲然后是国行首发成就的兑换码，这里就模糊掉二维码和兑换码了，好孩子不要尝试破解，本期抽奖会送哦。



▲另外一款标准附送游戏《明星高尔夫》。



▲使用说明书和配件单，可以看出来除了有没有Kinect之外，其实不同组合的Xbox One差别并不大，当然附送的游戏数量没有被算进这个配件单里面。



▲配装图解，和美版的图解基本是一样的，不过当然是中文版的。



▲拆封一下Xbox One的耳机，无论是造型还是整体质量其实都比X360的要更加棒。



▲一张Xbox图案的贴纸，有妙用，后文详解。







▲拆开手柄的包装，可以清晰地看到手柄中央的“China Day One”图案。





▲拆开手柄的电池仓，里面还可以看到中文文字，话说这国行手柄果然是MADE IN CHINA啊……





▲主机本身配置的HDMI线，质量非常靠谱，所以稀饭我自己的美版所配套的线果不其然就被某些坏逼拿走不还了！



▲比起X360还要庞大一些的Xbox One电源，编辑部的索索纷纷表示又大又沉，但稀饭个人认为与其硬塞在主机里徒增散热压力，还是放在外面比较实在，毕竟主机又不用四处搬，便携度肯定不是最要考虑的地方。



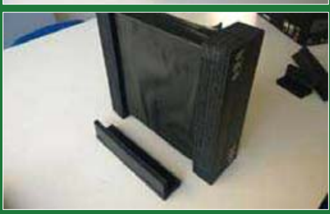


▲最后封装盒里剩下的就是功能非常强大的Kinect了，拆掉独立的封装后，就可以看到真容了。

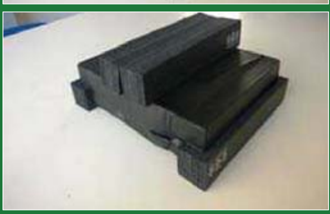
5. 拆解主机包装



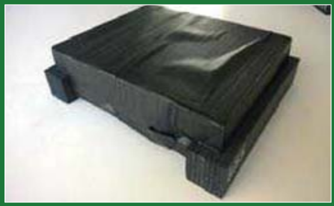
▲最后把Xbox One主机从外包装里拿出来。

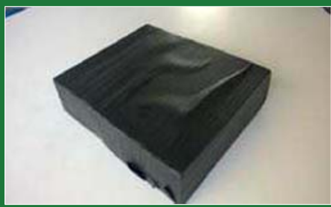
▲先移除下方的减震泡沫。

▲放平主机并移走两边减震泡沫的上半部分。




▲用手托住主机，然后移走两边下方的减震泡沫。



▲最后只剩下主机的包装纸需要对付了。




▲先把主机竖起来，对付最上方的贴纸。




▲保持竖起，解决中央的贴纸。




▲最后把主机重新平放，然后对付下方的贴纸，并将其完全打开。



▲国行Xbox One华丽登场！

附录：如何正确地使用一张 Xbox 图案贴纸

刚才前文提到，国行 Xbox One 附赠了一张 Xbox 图案贴纸，鉴于主机本身已经有 Xbox 图案了，那么这张贴纸要用来干什么呢？接下来稀饭我就会展示正确的用法！

1. 步骤一：找一台 PS4



▲大河马的PS4友情演出。

2. 步骤二：把 Xbox 图案贴纸贴上去



▲记得要刚好盖住PS4标志哦！

3. 步骤三：接上电源运行独占正 GAME



■一台能够玩《驾驶俱乐部》的Xbox One诞生啦！！

4. 步骤四：确保~~受害者~~受益人能够看到~~PS4~~Xbox One 的全新面貌




▶这一刻~~梦叶~~大河马流下了喜悦的泪水。

国行 Xbox One 细节解惑

看完了主机包装，各位读者们恐怕还是会感到意犹未尽吧，毕竟比起机器本身，大家更关心的自然还是锁区的问题。关于这一点，稀饭我个人也做了一点小小的实验，验证了一下国行 Xbox One 的锁区形式和对于用户的限制，实际情况比较繁复，并不是能够随便一刀切地下定论，所以下面将会用 Q&A 的形式来呈现。



Q1：国行 Xbox One 到底锁不锁区?

A1：锁，而且这个锁区情况需要详细说明一下。

首先，目前国行并没有推出实体版游戏，所以我们无法验证国行实体版游戏能不能在其他版本的 Xbox One 上运行。

其次，我们尝试使用了美版的《极限竞速 5》和港版带中文的《极限竞速 地平线 2》实体版放入国行 Xbox One 的光驱当中，两者最后都无法读取，系统会给出提示玩家需要升级 Xbox One 系统来运行光盘内容，哪怕玩家把国行 Xbox One 升级到最新系统也一样，所以可以确认为锁区。

而且因为《极限竞速 5》是目前国行已经有配套发售的游戏，而《极限竞速 地平线 2》则是没有配套发售，但是游戏本身内置了中文的作品，所以无论是已经经过审批的实体游戏，还是未经审批但已经有中文界面的游戏，都无法在国行主机上运行。

不过令人好奇的是，目前国行主机上存在着一点小 BUG，虽然放进其他地区的游戏光盘后会弹出升级提示，但是安装选项里却出现了美版游戏的安装选择。不过这终究是镜花水月的盼望，我们发现游戏始终无法实际安装到主机上，所以锁区的设定仍然是被证实了。



最后，虽然是这样子，不过国行主机在数字版游戏上的规则相对宽松，UCG 购入的这台国行主机上配送的四款游戏里，只要玩家验证了二维码并且确认兑换这些游戏，《极限竞速 5》和《Kinect 运动大会 强手如云》都是能够在玩家账号登陆其他版本主机时继续下载的，而且在主机本身附送的二维码中，《极限竞速 5》和《Kinect 运动大会 强手如云》也被证实能够在其他地区版本的 Xbox One 上兑换。

但是另外两款游戏中，《明星高尔夫》的兑换记录无法直接继承，原因恐怕是这款游戏的其他版本已经从原本的收费游戏变成了 F2P 游戏，所以无法直接对应，而《无冬 Online》则干脆没有在稀饭我所使用的美服中推出，自然也是无法继承了。

而在其他地区版本的游戏对应国行主机上，稀饭我遇到的情况比较特殊，因为现有的游戏里，我通过金会员赠送功能免费下载的《麦克斯 兄弟魔咒》在国服已经因为发售延期而变为免费赠送，所以无法确定是不是能够继承。还好我也购买了《特技摩托 融合》，而在国行主机上登陆后，发现这款已经在国行上推出的游戏同样可以下载，无需重新购买，也就是说，按目前的情况看来，玩家的账号在其他版本主机上购买了数字版的游戏，只要在国行主机上已经推出，就可以直接下载。

至于之前有其他媒体展示出能够在国行 Xbox One 上下载目前卖场没有提供的、但是传闻中已经过了或即将通过审核的游戏，例如《超时空战队》，稀饭我经过查询后，目前推断有可能是国行 Xbox One 发售前存在的漏洞，在发售后进行了更新进行修正。我们使用过多个 Live 账号测试，无论是《超时空战队》还是《泰坦天降》，购买过这两款游戏的账号在登入到国行主机后，都无法在下载记录处看到这两款游戏，我们甚至尝试了在查看成就时运行对应游戏的方式，但得到的提示也只是"内容暂不可用"。

Q2：国行 Xbox One 到底有多少游戏?

A2：目前上市的游戏是十一款，正如之前所说的那样，完全是下载版游戏，当然玩家们也可以通过扫描二维码或者输入兑换码来快速获得。这十一款游戏玩家都可以在卖场界面看到，分别是《Kinect 运动大会 强手如云》、《雷曼 传奇》、《Xbox Fitness》、《动物园大亨》、《决战喵星》、《麦克斯 兄弟魔咒》、《极限竞速 5》、《明星高尔夫》、《舞蹈中心 聚光灯》、《无冬 Online》和《特技摩托 融合》。不过其中《Xbox Fitness》的定位可能更接近于应用程序，所以严格来说首发护航的游戏是十款。



Q3：国行 Xbox One 支持中文语音操作吗?

A3：是支持的，不过起码我们在使用国行 Xbox One 的时候发现没有默认开启，应该是玩家过了选择语言的步骤后，国行主机经过升级后才开启了这一功能，所以玩家们需要进入"设置"项目，在"系统"界面中选择"语言和区域"，然后把"语音语言"选择为"中文（中华人民共和国）(试用)"这一项，并重启主机才能够开启语音操作功能。

语言操作本身对应的是国语，不过经小编们测试，似乎也能够辨认一定程度的方言，但是在使用某些项目上会出现困难，例如稀饭我用粤语操作时，发现无论怎么说都没办法开启"选择"功能，但是"返回主页"和"观看电视"还是正常运作。之后我们发动编辑部五湖四海的同事，用四川话、武汉话、客家话、江门话、桂柳话、闽南语和湖南话轮番轰炸，发现 Kinect 竟然可以大部分准确识别，而且我们无需选择特定的语言种类，一个中文语音语言选项通杀，简直壮哉我大中华!



Q4：金会员赠送服务是否存在?

A4：的确存在，但是请注意，本身已经购买其他服务器金会员的用户在登入时很有可能不会收到提示，只有没有金会员的玩家在登陆时，系统才会提示玩家选购免费的金会员服务，当然玩家也可以选择拒绝，把金会员留给需要用的其他账户。目前看来这一服务的赠送资格是绑定在主机上的，无法从物理层面转移给他人，但如果对方使用账号登陆玩家的国行 Xbox One，理论上可以拿走金会员资格然后回到自己的国行机器上使用。

不过这个情况并不意味着有金会员的玩家登陆就一定会看不到这个提示，因为目前登陆过国行主机的小编金会员的过期时间都晚于国行主机赠送的金会员时间（国行赠送金会员将于 2015 年 3 月 31 日后过期，需要续费），所以如果玩家登陆国行主机的账号金会员过期时间早于国行主机的赠送金会员时间，也有可能会收到提示。

Q5：国行主机首发版是否有首发成就?

A5：是有的，而且和赠送的方式和金会员不一样，这个成就是以二维码和兑换码的方式放在主机包装的配件封装盒里的，所以这个码并不会在玩家登入主机后第一时间获得，而是需要用 Kinect 扫描或输入兑换码来获取。有鉴于此，我们决定不独享这个首日成就，而是将其作为奖品送给大家，想拿一个首发成就装点一下自己账号的读者就记得不要错过了。

Q6：百视通方面的服务将如何提供?

A6：这是目前国行惟一让我们感到疑惑的地方，虽然在开机后我们需要提供自己的手机号码，快速注册一个百视通账号来与 Live 账号绑定，但是在国行主机当中并没有看到百视通对应的视频应用程序，也没有相关的服务提示。当然，既然玩家们的 Live 账号已经和百视通账号绑定，日后应该会有相关的服务能够点对点地提供到玩家手上，所以大家也无需焦急，静待百视通方面公布服务细节即可。

Q7：国行 Xbox One 如何购买游戏?

A7：比起在其他服务器要简单得多，因为国行的服务器支持使用银行卡和信用卡购物，而且游戏的价格也非常公道，《舞蹈中心 聚光灯》仅售 49 人民币，稀饭我在国行主机上果断入手了一个，算是在游泳之外又给自己增加了一个运动选择，绝赞!

游戏情报站

GAME NEWS STATION

●NEWS ●NEWS REVIEW
●EDITORS'OPINIONS ●INTERVIEW
●EDITORS DISCUSSION

本期大事记

DIGEST

09.26 索尼宣布 PS Home 在欧洲和北美地区将于明年初正式关闭。

09.29 Xbox One 国行版在原定上市计划推迟一周之后顺利发售，首批有 10 款游戏获得有关部门审批。

09.30 Xbox One 国行版发行方称其首日销量突破 10 万台，年内预计销量破百万台。

10.01 《俄罗斯方块》版权方宣布将该作拍摄成大制作的科幻大片。



EVENT 中国电视游戏里程碑！国行版Xbox One顺利上市

万众瞩目的国行版 Xbox One 在跳票一周之后，终于在 9 月 29 日顺利上市。中国大陆迎来了第一次真正意义上的游戏主机首发庆典。同时这也是上海自贸区成立一周年的纪念日。当日上海东方明珠塔被染上了 Xbox 的主题绿色，并出现超大外墙广告。各地的首发合作商铺也出现了排队购买的玩家，苏宁、国美等线下渠道在各地举办了首发仪式，索尼也对微软行货主机正式发售表示了祝贺。目前 Xbox One 的销售网点涵盖了全国 37 个城市的 4000 多家门店。

首批伴随 Xbox One 国行版首发的游戏涵盖了数字化版本的《极限竞速 5》《体育竞技》《明星高尔夫》《动物园大亨》《麦克斯 兄弟魔咒》、Harmonix 工作室的《舞动全身 夺目焦点》、完美世界的《无冬 OL》、育碧的《雷曼传奇》《特技摩托 聚变》及国内参与微软 Xbox 独立开发者项目 (ID@Xbox) 的椰岛工作室所带来的《决战喵星》等。

百视通与微软的合资公司——上海百家合信息技术发展有限公司正在积极为玩家们研发包括《光环 士官长集合集》《格斗学堂》《爱与森林》在内的超过 70 款的精彩游戏大作及娱乐内容，此外还包括其他业界领先的发行商如育碧、EA、2K、英佩游戏、完美世界、蜗牛游戏、网易、游戏吧和腾讯等带来的热门游戏。

值得注意的是，在首批上市的产品中，并没有出现视频内容服务。对此官方表示，将在稍后上线 Xbox 中的百视通视频服务，同时在 10 月 10 日之前完成购买并激活的账户将免费获得 6 个月的百视通钻石会员服务，在 10 月 10 日之后购买并激活的用户仍可以获得 3 个月的百视通钻石会员服务。



EVENT 国行Xbox One首日销售10万台，年内将破百万

9 月 30 日，上海文广集团副总裁、上海百家合信息技术发展有限公司董事长张大钟在接受媒体采访时透露，Xbox One 国行游戏机在 9 月 29 日正式发售时，首日销量达到 10 万台，而一年内的销售目标则为 100 万台。



张大钟还透露，Xbox One 国行版已经在对接调试的国产游戏超过了 10 个，与国内合作洽谈的游戏厂商也有 10 多家，包括完美世界、网易、腾讯以及一些中小型的游戏制作工作室都在关注主机游戏市场。

国行 Xbox One 首日销量破 10 万的消息引起了全球游戏媒体的关注。此前微软宣布 Xbox One 在日本发售首周销量仅 2.35 万台，而 X360 在日本发售 5 年后销量才勉强过百万，Xbox One 在日本的销量比当年 X360 还要差得多，最终能否突破百万已成疑问。若国行 Xbox One 销量数据属实，意味着中国大陆地区的市场规模在日本的 5 倍以上。

在国行 Xbox One 销量数据公布前，有外媒推测其首发总预定量接近 80 万台。其推测根据是苏宁网站上的首日版预订数量为 15617 台，而苏宁拥有 2% 的中国市场份额，由此推断出总的预订数为 780859 台，已经接近 80 万。显然这种推断方式极不靠谱，因此该数据没有什么参考意义，不过它在一定程度上表明外媒对中国市场的看好。

国行版 Xbox One 由于售价以及锁区等原因而备受争议，但是因其本身对中国电视游戏产业的重大意义，因此还是受到了大量玩家的支持。不过鉴于国内市场的特殊性，主机销量数据缺乏第三方统计机构的统计证实，官方数据是否可信目前难以验证。

TOPIC 索尼再度提高SCE盈利预期



SCE 首席执行官 Andrew House 日前表示其希望提高本财年的盈利预期。近期以及未来一段时期内，SCE 成为索尼集团旗下电子业务惟一有望实现增长的部门。

“我们已经提高了盈利预期，我希望这个趋势能够继续下去。”House 在路透社的采访中说。目前 SCE 的收入在索尼集团所占的比例在 10% 到 12% 左右。

本财年索尼已经提高了 SCE 的盈利预期，由于盈利增长情况还是优于预期，因此可能再度提高。索尼 CEO 平井一夫表示希望 PS4 的盈利水平能够达到甚至超过 PS2。过去 PS2 每年能够创造 10 亿美元的利润。

“我认为我们有很大的可能让 PS4 的 ARPU（每用户平均收入）超过 PS3，在其生命周期中实现极为强势的盈利贡献。”

TOPIC 《俄罗斯方块》将改编为史诗级科幻大片

游戏改编成电影不是什么新鲜事，可惜大部分此类电影都是制作粗糙，成功之作寥寥无几。并不是所有游戏都适合改编成电影，但是只要名气够大，就有人想着法子打它们的主意。最近有人打算将最不可能改编成电影的游戏变成一部大片！



《俄罗斯方块》的版权持有方 Tetris Company 日前宣布将与 Threshold Entertainment 合作，将这款传世之作改编成电影，目前导演与演员阵容尚未确定，不过剧本已经写好。Threshold 的首席执行官 Larry Kasanoff 将其描述为“非常大型、史诗级的科幻电影”。

《俄罗斯方块》究竟如何变成电影？Kasanoff 说：“请放心，这不是一部关于一堆线条与方块在画面上乱跑的电影，我们没打算从那些几何形状入手。”

但是如果没有方块的话，凭什么叫做《俄罗斯方块》？Kasanoff 说：“品牌是好莱坞的新星，我们有一个关于《俄罗斯方块》的背景故事，使其变得更具想象力。你所看到的《俄罗斯方块》只不过是冰山一角，背后是跨越星际的宏大世界观。”

Kasanoff 早已有过游戏电影的拍摄经历，此前的代表作是 90 年代的《魔宫帝国》系列，也就是《致命格斗》的电影版。

《王国之心Ⅲ》改用虚幻引擎4

野村哲也日前在媒体采访中透露，《王国之心Ⅲ》已经改为使用虚幻引擎 4 制作。“目前开发工作正在按计划稳步推进，因为多种原因，我们换成了虚幻引擎 4，在 Eic Games 的全力支持下，现在进展非常顺利。”

Square Enix 曾用虚幻引擎 3 打造了《最后的神迹》，但该作的口碑与销量都很惨淡。《王国之心Ⅲ》改为虚幻引擎 4，是否预示着本作的画面会朝着更为真实的方向发展？



前任天堂部门总裁加盟索尼



前任天堂独立游戏部门总裁 Dan Adelman 日前宣布投奔索尼，将为 PS4 和 PSV 开发独占游戏《Axion Verge》。

今年 4 月，Dan Adelman 在推特上批判任天堂的锁区政策，因此遭到任天堂的惩处，Adelman 因此事愤然离职。此次加入索尼，Adelman 公开表示对任天堂限制其自由的做法感到绝望，任天堂曾禁止他发言并禁止使用 twitter 等社交网络。离开任天堂后，Adelman 感到恢复了自由，并加入其竞争对手作为反击。

新闻短波

INFO

PS Home正式关闭

9 月 26 日，索尼正式宣布 PlayStation Home 将于 2015 年 3 月 31 日全面关闭。从今年 11 月 12 日开始，将不再有内容更新，从 12 月 3 日开始不再提供内容下载。此前 SCEJA 已宣布亚洲地区 Home 停止运营。

3DS《大乱斗》突破280万

任天堂日前宣布，3DS 版《任天堂全明星大乱斗》全球销量已经达到 280 万套，其中包含了实体零售版与下载版。

《光环5》主角曝内幕

在电视剧版《光环 夜幕降临》中饰演主角 Jameson Locke 的演员 Mike Colter 最近在英国杂志《X-One》采访时确认，他在《光环 5》中也将饰演主要角色。《光环 5》的主角可能是 Locke 而不是士官长，不过士官长仍然会是本作的可操作角色。Locke 将会是追杀士官长的人，但他们之间是敌是友目前还无法得知。

SE反诉SNK

今年 8 月，SNK Playmore 状告 Square Enix 的《高分少女》未经其许可擅自使用其游戏角色，SNK 列举了 100 多项侵权例证。如今 SE 对 SNK 进行了反击。10 月 8 日，SE 发表官方声明，称其已配合警方完成了调查，现将反诉 SNK，驳斥其侵权声明。

《Sonic Boom》动画版

世嘉将于 11 月 11 日在 3DS 和 Wii U 上分别推出《Sonic Boom》新作，而除了这两款游戏之外，11 月 8 日起动画版《Sonic Boom》也将在美国播出，每集 11 分钟。该动画由美国世嘉与 OuiDO! Productions 共同制作。



新闻短波
INFO

《CODAW》买一赠一

动视暴雪日前宣布，即日起至 2015 年 3 月 31 日，凡是购买上世代主机版《使命召唤 先进战争》的数字版，即可免费下载对应的本世代版，即 X360 版可获赠 Xbox One 版，PS3 版可获赠 PS4 版。此外玩家购买的季票也可免费沿用到本世代版。

多地PS+涨价

索尼日前确认，PlayStation Plus 在多个地区的价格将会提高，包括南非、乌克兰、俄罗斯、土耳其、印度等，这主要是考虑到各地市场的具体处境。

初音未来 X 野村哲也

Crypton Future Media 日前在纽约举办了初音未来画展，展馆外的大海报打出了“初音未来 X 野村哲也”的宣传主题，展示了由野村哲也设计的初音未来 CG 形象，其具体制作由 Square Enix 著名的 CG 制作组 Visual Works 负责。



TOPIC

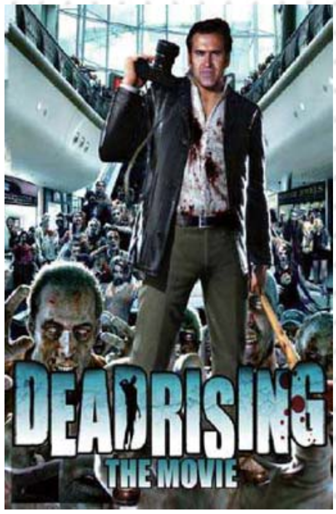
《丧尸围城》电影版=《夺宝奇兵》+丧尸

《丧尸围城》的电影版目前已经在拍摄中，由打造了《哥斯拉》与《魔兽世界》电影版的 Legendary 电影公司制作，本片导演 Zach Lipovsky 日前透露，这部电影名为《丧尸围城 瞭望塔》(Dead Rising: Watchtower)，可将其总结为“《夺宝奇兵》+ 丧尸”。

“我非常喜欢这款游戏的基调。不是那种黑暗恐怖的调子，将会是一部冒险电影。每次我玩到恐怖或者笑出来的时候，就会记下来加到剧本里。”

《丧尸围城 瞭望塔》并非之前任何一部游戏的改编，不过剧情上仍然会与游戏系列挂钩，时间点大约是在游戏版二代和三代之间，也会有一些熟悉的角色出现。导演暗示可能会有 Frank West。他还表示，之所以拍摄这么一部电影，是因为它给丧尸类型带来了全新的能量，其中一个特别的概念就是被丧尸咬了之后，只要每天坚持服药就能继续保持人类的意识。

《丧尸围城 瞭望塔》将不会在电影院上映，先通过索尼的 Crackle 视频点播服务独家首播，然后在其他视频网站播出，最后推出光碟版。虽然本片投资不大，但是恰恰因为如此，能够有许多大胆的创新尝试。



GAME

《铁拳7》店头测试新角色公开

《铁拳 7》的街机版最近在日本进行了店头测试，在测试版中出现了新角色 Claudio 以及 Katarina。此外 NBGI 也在对《铁拳》的核心玩法进行根本性的改动。新系统包括“Rage Arts”以及“Power Crush”，前者可输入各角色特定的指令发动狂怒状态，可大幅提高杀伤力并可发动特殊技。后者则是无可阻挡的超级必杀技。不过这些技能可能造成血槽的损耗。

系列制作人原田胜弘表示，目前《铁拳 7》的画面部分已经完成了 60%，最终成品会比目前测试中的更好。





GAME

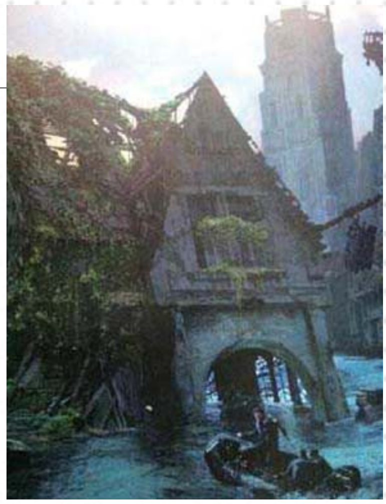
《未知海域4》讲述德雷克“最伟大的冒险”



《未知海域 4 贼途末路》的主策划 Kurt Margenau 最近发布了几张内森・德雷克在新作中的实际形象截图。这张图片是在最近的顽皮狗 30 周年画展中展示的。

此外，在最新出版的《顽皮狗的艺术》画册中，也收录了《未知海域 4》的设定图，其中有一幅图可以看到德雷克与伙伴们乘坐小船穿过一座沉没的城市。另一幅图可以看到他走过风暴肆虐的沙滩。

《未知海域 4 贼途末路》将更注重人物的刻画，深入讲述德雷克的故事。这将是德雷克最伟大的冒险，并挑战他的体能极限。





墨菲斯计划社交功能研发中

索尼日前透露，其伦敦工作室 (EyeToy、歌星与 Playroom 的开发团队) 目前正在研究“墨菲斯计划”的社交体验。

SCE 伦敦工作室主管 Dave Ranyard 说：“看看我们工作室的历史，我们做过很多社交游戏。有这么一块社交屏幕对我们非常重要。你可以在上面做很多事。”

SCE 全球工作室总裁吉田修平透露，“墨菲斯计划”的零售版型号目前开发度已经达到 85%。

GOLDEN EYE CROSS REVIEW 黄金眼



COS角色：苗木丸
出自《绝对绝望少女 弹丸论破间章》
COSER 秋沙雨

视频黄金眼

http://www.tudou.com/plcover/HFAo6POcE5s/

英雄传说 闪之轨迹Ⅱ

英雄传说 闪之轨迹Ⅱ



PS3/PSV

热血推荐 24

■Falcom ■角色扮演
■2014年9月25日 ■中文版

［游戏简介］《英雄传说 闪之轨迹Ⅱ》的剧情承接前作，讲述关于埃雷波尼亚帝国内战的故事。本作的可操作角色数量众多，不过故事的中心依然是围绕着Ⅶ组展开。战斗系统追加了骑神战、神气合一、极限增长、终极导力魔法等新要素，在战斗平衡性上也进行了一些调整。



本作的读盘速度与前作初期相比要快了不少，战斗的爽快度在前作的基础上进行了优化。剧情很长，质量依然保持着系列一贯的优良水准，终盘的展开令人印象深刻，不过未接触过前作的玩家会错过不少细节。能够在地区之间瞬间移动非常方便，但是前期在地图上跑马拉松比较枯燥。

读盘速度的改善是本作让人感到最明显的提升之一，战斗系统虽然没有太大变化，但是角色们使用技能时的演出效果依然相当华丽。**除此之外，不少迷你游戏、支线迷宫让游戏的内容更加丰富，剧情编写也毫不马虎，可以说是一部非常用心制作的RPG游戏**。不过游戏画面还有提升的空间。

和前作相比，游戏的要素增加了不少，迷你游戏、训练、支线迷宫等内容也非常丰富，更有外传和后话等彩蛋性质内容。剧情方面依旧细腻，不过角色的存在感却因为登场人物数量太多，而显得有些薄弱。作为重要要素的骑神战和前作相比有所改进，但依旧不尽人意，冗长的战斗让人缺乏兴致。［掌机王SP 阿鲁］

绝对绝望少女 弹丸论破间章

绝对绝望少女 ダンガンロンパ Another Episode



PSV

热血推荐 25

■Spike Chunsoft ■动作冒险
■2014年9月25日 ■日版

［游戏简介］作为“《弹丸论破》系列”首部外传作，《绝对绝望少女》由原作的文字冒险转变为了以射击为主的动作冒险，但是解谜的要素依然保留了下来。本作的时间线在一代与二代之间，所以在游戏里可以看到很多一代和二代的内容，原作的人气角色也都在本作里登场。



以一款注重解谜的动作冒险游戏角度来说，本作的素质依然保持着系列的平均水准，在剧本里有很多对一代结局的补完以及二代的伏笔，最终章的峰回路转高潮起伏非常出色。解谜占了很大的比例，奖杯的难度也不算高。不足之处在于场景切换的读盘时间略长而且偶尔会有BUG出现。

虽然是一款外传作品，但本作素质不俗。游戏的画面很棒，建模精细且色彩鲜明，而全程语音配合CG以及系列特色的动态立绘，表现力十足。虽然变为了动作游戏，但解谜仍是重头戏，战斗方面只能说不过不失，比如瞄准时的视角处理上存在一些小问题，不过通过不同的言弹进行解谜与互动的设定很不错。

游戏开始10分钟内就能让人感受到开发商的用心，流程中穿插着大量精彩的动画过场，而且全程高能，没有虎头蛇尾。**游戏的场景建模、人物建模虽然都谈不上高水准，但其风格独特的表现手法让本作显得非常具有特色**。不过游戏的瞄准用起来有些别扭，腐川冬子的“无双”模式打击感较差。

神明与命运觉醒的交叉命题

神样と运命觉醒のクロステーゼ



PS3

18

■日本一 ■角色扮演
■2014年9月25日 ■日版

［游戏简介］本作是日本一在2013年1月推出的《神明与命运革命的悖论》的续作，游戏的舞台设定在了前作数年之后的天界，在与恶魔的斗争中陷入劣势的天使一方，开发出了将人类变为神的终极兵器——命运觉醒结晶，玩家所扮演的正是被选中的结晶适任者，将会以神的姿态与恶魔展开战斗。



与前作相比，虽然游戏的世界观一脉相承，不过画面和系统上有较大的改变。本作在地图中采用了3D建模的俯视角，战斗系统也由原来的“走格子”变为了介于即时战略和ARPG之间的形式，不过由于移动判定有点奇怪，手感不敢恭维。过场剧情虽然是全程语音，但缺乏表现力，人物立绘也比较呆板。

虽然说是续作，但在各方面本作变化都非常大。以迷宫探索为基础，敌我同时移动，战斗中缺少语音，而且只能单人探索，比较平淡。游戏进行方式类似美少女文字冒险，剧情也相当一本道。角色数值只有攻防血，另外，武器、合成、角色成长都只是单纯的数值提升，系统方面缺乏更深入研究的空间。

伊东杂音老师绘制的人设是本作最大的卖点，但除此之外本作乏善可陈。战斗时角色从前作的2D“小纸片”变成了粗糙二头身的3D建模。**战斗系统改了之后显得不伦不类，策略性大幅降低，还不如做回前作那样的SPRG**。游戏强调正邪不两立的选择，但选项设置很随便，剧情展开很一般。

视频黄金眼

零 濡鸦之巫女
零～濡鸦ノ巫女～



Wii U

23

■Nintendo ■动作
■2014年9月27日 ■日版

［游戏简介］知名日式恐怖游戏“《零》系列”最新作，由于首次登陆 Wii U 平台，所以追加了一些针对平板控制器的体感操作方式，游戏中可操作角色有三人，故事围绕有着自杀圣地之称的日上山以及山上的神秘仪式展开，游戏通关之后还可以开启《DOA》角色绫音的专属章节。



由于首次登陆 Wii U 平台，本作的画面有很大幅度的提升，特别是人物的建模非常出色，衣服湿透之后的效果非常赞。不过平板控制器的体感操作体验非常糟糕，而且捡东西的时候判定也非常奇怪，大大影响了游戏体验。而且游戏的剧情套路也有些黔驴技穷，缺乏能让人留下深刻印象的情节。

游戏系统做出了不小的改变，“快门时机”和“FF”各自面向新手和老玩家，使用 GamePad 当做射影机时可以获得更高的临场体验，但体感操作会比较辛苦。**虽然是恐怖游戏，但服务精神却很足，两位美少女主角各具亮点，通关后获得的泳装更令人鼻血狂喷。**绫音的外篇略显敷衍，没有挑战模式也令人遗憾。

登陆高清平台后画面提升显著，但无论是场景还是人物细节仍有不少问题。游戏在玩法和节奏控制方面都没有太大进化，针对 GamePad 的操作方式略显鸡肋。幽灵敌人缺乏印象深刻的设计，剧情方面再次证明了麻生邦彦真不是一般人，让玩家脑洞大开。新加入的绫音章节属于服务向，通关之后可玩性不高。

中土 摩多之影
Middle-earth: Shadow of Mordor



PS4/XOne

热血推荐

26

■WB Games ■角色扮演
■2014年9月30日 ■美版

［游戏简介］本作的故事发生于《指环王》和《霍比特人》之间，填充了两部中土世界名作之间的故事空白，并融合了众多经典名作的优秀元素，独特的复仇者系统，让玩家能够渗透并最终控制索隆的整个兽人大军。本作也有本世代版，但是发售日已经延后到今年 11 月 18 日。



本作的优点很多，遗憾的是几乎没有哪个是其原创的，讽刺的是，本作的缺点也同样不是原创的，战斗部分就是《蝙蝠侠》的翻版，刺杀和攀爬更像是《刺客信条》，还有沙箱游戏中见怪不怪的占塔和重复性较高的支线任务，认为这是参考还是抄袭决定了玩家对于这款作品的评价高低。

本作可谓是一款集大成之作，各种要素与游戏本身的内容结合得恰到好处。**任务设计则与剧情息息相关，大量的收集和挑战也可以让玩家更容易投入到游戏世界中。**新颖的复仇者系统和兽人军团设计更加丰富了游戏内容。画面和音乐方面均属次世代上乘水准，惟一阻碍玩家体验的估计也就是语言问题了。

好久没有玩到如此令人喜爱的沙箱类游戏了，由于一直是“《蝙蝠侠 阿克汉姆》系列”的爱好者，所以本作的横空出世恰好填补了新作延期的空白。虽然游戏的配乐和画面这些要素都非常出色，但最棒的还要数爽快的杀敌系统，坐骑的加入使得地图移动更为流畅，面对大量敌人时的战斗颇为棘手。

极限竞速 地平线2
Forza Horizon 2



X360/XOne

热血推荐

26

■Microsoft Studios ■竞速
■2014年9月30日 ■美版

［游戏简介］《极限竞速 地平线 2》的本世代和次世代版本存在着差别，前者使用前作引擎打造，专注于革新系统，后者则在这基础上使用《极限竞速 5》的引擎打造，强化画面并加入天气系统和玩家模拟 AI，把游戏体验带到更高层次，并让玩家之间的互动更为紧密无间。



次世代版的本作进化是全方面的，包括画面、场景构造、角色建模和系统新元素都值得称赞，驾驶手感也保持着高水平，驾驶特技系统乐趣一如既往地高，而且加入的特技升级元素和经验值系统对于提升耐玩度非常有帮助，另外成就要求仍然如同上一作般地友好也是一个加分点，适合新手玩家入门。

以 XOne 版来说，游戏帧数略显不足，光影表现也比较一般，应该是受限于开放式的世界。虽然是类似于《火爆狂飙 天堂》的沙箱式赛车游戏，但手感上依然着重于真实系，车辆的调校系统也非常专业，足以满足专业玩家的需求。游戏的地图很大，车的种类也一如既往的丰富，比较可惜的是赛事类型略显单一。

制作人声称的美丽、有趣、自由、在线四大要素均有不俗表现。舞台从前作的美国科罗拉多转到南欧，再加上次世代平台的助力，画面上的进化极其明显，尤其是车身的镜面反射效果。**动态天气和虚拟驾驶让游戏乐趣更高，前作 3 倍大的舞台外加 200 种车辆令人流连忘返，还有出色的社交服务，新手也可以尽享乐趣。**

禁忌的玛格纳
禁忌のマグナ



3DS

18

■Marvelous ■策略角色扮演
■2014年10月2日 ■日版

［游戏简介］本作是一款模拟养成类的 RPG 游戏，由制作过“《符文工房》系列”的原班人马打造。玩家所扮演的主人公经营者一家生意惨淡的旅馆，但随着精灵少女们不断聚集到他的身边，生活也由此发生了改变。游戏分为“旅馆”和“战斗”两大部分，创新的战斗系统兼具了策略性与爽快感。



本作走的是清新可爱的风格，整体感观相当不错。不过深入游玩后，各种问题就暴露出来了。首先游戏的事件没法跳过，看着几个角色拖拖拉拉地互动实在令人抓狂。**战斗以策略类为基础，但走位更自由一些，只是到了后期略显单调，而所谓的旅馆经营要素几乎是鸡肋般的存在，整款游戏更像是一个半成品。**

战斗时的操作需要考虑到敌人被打飞时的连携性，从不同角度来打杂兵进行连段是战斗时的最大乐趣，不过行动点数 AP 的设定比较费脑，支线奖励完成起来比较有挑战性。日常行动部分与角色进行交流十分有意思。触发剧情时没法跳剧情或者快进对话有些令人遗憾。

节奏缓慢是本作的最大缺陷，虽然强调角色演出，但没有跳过功能，对话也因此显得漫长。战斗看似比较自由的战棋式，但敌人的血量普遍太厚，一旦被围起来角色无法行动会浪费过多回合，加上连招系统依赖敌人位置，难以发动，总之战斗缺少爽快感过分耗时，同样导致游戏节奏变得冗长。

欧米茄五重奏
オメガクインテット



PS4

20

■Compile Heart ■角色扮演
■2014年10月2日 ■日版

［游戏简介］本作是PS4平台上第一款日式的角色扮演游戏，由开发了《海王星》系列”的厂商制作发行，故事讲述被神秘力量所侵蚀的世界中，五位拥有特殊力量的“咏巫女”用歌的力量拯救世界。除了战斗之外，本作还有多种游戏模式，比如可以给咏巫女们编排舞蹈，制作PV等。



虽说是第一款登陆PS4平台的日式RPG，但画面还几乎完全停留在PS3时期，游戏帧数倒是非常充足，对于玩惯了这家公司出品RPG的人来说这点会让人眼前一亮，而且精美的人设本身也是一个卖点。**战斗系统比较单调，感觉是为了赶“PS4第一款日式RPG”这个名号而赶工而成的。**

可以说是PS4上第一款日式RPG游戏，可惜游戏画面一般，完全没有次时代的感觉，不过帧数倒是挺足。整体风格与《海王星》系列”类似，人设立绘等都相当养眼，各种刷刷刷的要素也依然健在，但战斗系统自由度太低，有倒退的嫌疑。以“偶像”为主题的剧情颇为新颖，穿插其中的搞笑桥段也很有趣。

游戏的画面明显不是PS4应有的级别，建模和动作更是残念，但玩起来相当流畅。战斗可以每回合多次行动，各种连携技的配合会有华丽爽快的演出，并没有拖泥带水的感觉。作为萌系游戏，主线以外也有剧情语音。但玩家也要忍受缓慢的移动和多周目有限继承导致的重复劳动，非粉丝难以推荐。

NBA 2K15
NBA 2K15



PS3/PS4/X360/XOne

热血推荐 25

■2K Games ■体育
■2014年10月7日 ■美版

［游戏简介］虽然常规赛还没开打，但是玩家们却可以在游戏中提前感受篮球带给我们的魅力。首次更新之后玩家已经可以使用目前最新的球队阵容进行比赛，游戏的配乐采用了众多经典的曲目。赛前预测动画甚至邀请了大鲨鱼奥尼尔担任解说，不得不佩服制作组的诚意。



进入游戏最吸引眼球的就是全面改良的菜单界面，简介又不失华丽，给人感觉很舒服。游戏中队友AI的进化比较明显，低级失误出现频率有所降低，不过传球时方向不明确的情况依然存在，玩家们还是老老实实练习精准传球吧。**MC模式耐玩程度有所提高，人物建模和音乐等方面一如既往的出色。**

本作在画面的表现力上以当今业界水准来看应该是无可挑剔的，球员的面部表情以及汗水等光源的反射上都非常逼真。赛场氛围比起前作更为壮观，操作手感上延续了前作的风格，持球突破方面难度有所提升。主要是因为内线球员的能力得到了一定程度的强化，轻易上篮随时有可能被盖火锅

作为第二款次世代2K系列，《NBA 2K15》表现更上一层楼，除了更加舒适的手感外，更是在球员动作细节方面下足了功夫。生涯模式改良更加合理有趣，同时加入了更多的真实球员语音部分。游戏力邀菲董制作的音乐部分依旧出彩。游戏在网战稳定性部分仍然不够乐观，有点令人遗憾。

驾驶俱乐部
DriveClub



PS4

23

■SCE ■竞速
■2014年10月7日 ■中文版

［游戏简介］本作是由开发了《机车风暴》系列”的制作组Evolution制作的全新竞速作品，单机部分除了普通的竞速以及甩尾比赛外，还有耐玩度很高的巡回赛模式。游戏线上模式以“俱乐部”概念作为游戏的核心，游戏共有5大地区的55条赛道，以及50辆跑车可供玩家选择。



游戏的画面以及帧数说不上精美，但赛道周围的环境细节却相当强大，特别是实时改变的天气系统是同类游戏中比较罕见的。本作中所有车辆都与俱乐部等级挂钩，只要等级足够高就能解锁所有车辆，这也从侧面鼓励玩家以俱乐部作为游玩核心。另外，制作组承诺在今后还将放出赛道以及车辆的更新，保持游戏的热度。

有丰富的锦标赛选择，有中文化界面，也有不错的车体建模和光照反射，但是本作也有糟糕的远景素材，甚至能让人看到锯齿边，同时赛道的塑造水准参差不齐。不过个人觉得最大减分点是过度严苛的计分系统，频繁的减分惩罚严重地破坏了游戏过程中的乐趣体验，也容易让玩家变得放不开手脚。

场景跟汽车本身的精细相差甚远，而光影效果也比较挑场景，部分情况下会特别不自然。相对的，昼夜交替等天气效果是其强项。驾驶的速度感明显被突出，即便没怎么加速，但游戏偏向真实手感，并不能轻易甩尾过弯。本作的赛道和挑战相当丰富，创造自己的俱乐部飞驰其中还是挺惬意的。

DLC

植物大战僵尸 花园战争 草坪传奇
Plants vs. Zombies: Garden Warfare LEGENDS OF THE LAWN

X360/Xbox One

■2014年9月28日
■免费
■EA ■动作射击

推荐度 8.0/10



一口气增加了3个模式，不过玩法就是传统的占点、夺旗等，只能算是噱头。强调合作的花园行动模式也有新要素登场，算得上是迟来的惊喜。新增的兵种十分给力，更多的自定义元素为游戏带来更多乐趣，游戏平衡性也得到了或大或小的调整。如此丰富的内容以免费更新的形式推送，还追加了成就，十分厚道。

DLC

泰坦天降 IMC 崛起
Titanfall IMC Rising

X360/Xbox One

■2014年9月25日
■9.99美元
■EA ■主视角射击

推荐度 8.0/10



作为游戏的第3个DLC，IMC崛起在格式上沿袭了之前两个DLC的设定，增加了Backwater、Sand Trap以及Zone 18等3张地图。至此《泰坦天降》季卡的3个DLC计划也划上句号，但官方表示这个DLC并不代表《泰坦天降》的完结，就让我们期待官方后续的进一步更新吧。

热点追踪
深度解读业界动向
全面剖析要闻因果
NEWS REVIEW

被遗忘的SQUARE美式RPG

SFC时代，SQUARE曾设立美国开发部并创作了一款风格独特的RPG

民主之作

SFC 时代，SQUARE 的 RPG 作品可谓款款经典，除了玩家们耳熟能详的《最终幻想Ⅳ》、《Ⅴ》、《Ⅵ》、《超时空之钥》、《圣剑传说》等作品之外，还有一些被遗忘在历史长河中的杰作。其中最特别的大概就是《永远的神秘》(Secret of Evermore)。

《永远的神秘》是 SQUARE 为美国市场专门打造的一款 RPG，曾被称为《圣剑传说》的外传，出现了不少“《最终幻想》系列”的人物客串，比如《最终幻想Ⅳ》的塞西尔。但是在剧情风格上，它又有别于日式 RPG，为迎合美国玩家而融入美式叙事元素，围绕一个男孩和狗的冒险故事展开，同时加入了 B 级片的元素。实际上，本作是 SQUARE 惟一一款完全在北美开发的 RPG，因此有着典型的美式叙事风格，游戏内容上有大量的自定义功能，以及多重世界的架构，还有典型的美式幽默。游戏中也有一些黑暗的要素，比如玩家要面对扭曲版的自己。本作制作人 Alan Weiss 说：“《永远的神秘》是一款以委员会方式开发的游戏，以民主的方式决定游戏内容，但是往往难以达成一致。所有参与该作的人都应该记上一功，这是向所有人敞开的游戏。”



▲《永远的神秘》在封面风格上就透着一股美式味道，包括前卫而重口味的怪物设计。

《永远的神秘》最初构想来自 Broderbund 公司，当时 Weiss 在这家公司与 Doug Smith 合作开发了《挖金子》。1989 年，Broderbund 组织了一次为期一周的日本旅行，每个员工自己掏 750 美元，剩下的公司出钱。总共 90 人参加了此次旅行。在这次旅行中，他们还参观了 SQUARE，Weiss 就是在这次拜访中第一次见到了坂口博信，并且一起吃了顿饭。由于《挖金子》的巨大成功，SQUARE 对 Broderbund 公司非常敬重，本来有进行商业合作的打算，但是因为各种原因而未能达成。不久 SQUARE 挖走了 Broderbund 的主程序 Doug Smith，因为他刚好住在西雅图，SQUARE 便委任其担当驻西雅图的SQUARE 美国游戏分公司开发主管。而 Smith 挖走了 Weiss 担任这间分公司的第二号员工，这个开发小组最后增加到 25 人的规模。

> 此后随着《最终幻想Ⅶ》在美国发售，SQUARE 达到了辉煌的顶点，日本本部作品似乎具有征服全球的实力，无需专门设立美国开发部。SQUARE 将日式 RPG 的影响力提高到了史无前例的高度，但也同时错过了一个深度融入美国市场的机会。

Weiss 在 SQUARE USA 担任的是制作人，他和主美术师 Al Dummo 一起制定了新作的初步概念。初版策划案的暂定名是《Vex and the Mezmers》，故事围绕一群叫做“Mezmer”的魔法能力者，他们能够在讲故事的时候，将听众代入故事的世界。在一次讲故事的时候，Vex 被困在了一个故事世界里，并且开始吞噬世界。游戏的目的就是要找到 Vex，并将他打败。

随着游戏开发的推进，整个故事变得越来越复杂。SUQARE USA 聘请了原《Nintendo Power》杂志的写手 George Sinfield 参与游戏策划。因为 Sinfeld 有个中学好友的名字就叫 Vex，把这个名字变成最终 BOSS 有点对不起朋友，所以决定改名。经过讨论之后，最终决定更名为《Secret of Evermore》。魔法师的故事主题也被修改，变成了迷失幻想世界的男孩的冒险。加入 B 级片的段子也是 Sinfield 的主意，为的是让游戏更轻松有趣。大家看到后都觉得有趣，就让他往里面多加点类似的内容。这些恶搞 B 级片经典段子会让美国玩家会心一笑。

稳健上路

在《最终幻想Ⅶ》之前，SQUARE 的北美

业务早已在稳健开展，部分游戏获得了不错的销量。SQUARE USA自己负责营销和发行，日本本部方面想建立一个美国开发部，地点就在任天堂西雅图总部附近，这样在次世代主机到来时能够便于新作研发工作的展开。对于美国开发部，日本总部方面给予了充分的自由。这家工作室处于一个工业园区内，就在一间仓库边上，距离任天堂北美总部只有两三公里的路。不过这种地理优势并没有给他们换来多少好处。

《永远的神秘》发生在四个不同的世界，每个世界对应一个不同的时代，在建筑风格、敌人和地理构造方面都有很大的不同。从侏罗纪风格的史前时代，到罗马风格的Antiqau，以及未来反乌托邦风格的Omnitopia……让人联想到《超时空之钥》，但在美术风格上又有别于传统日式RPG。游戏容量从原计划的12Mbit增加到24Mbit。在美术风格方面，Daniel Dociu相当于美国分公司的天野喜孝，他的美术风格带有浓郁的东欧工业革命观感，本作的封面就是出自他的手笔。而在游戏中的实际美术表现方面，他们聘请了西雅图Teague Design公司的Brad Clarkson，他将3D图形渲染做成2D画面，先用高端的SGI工作站进行处理，然后压缩成2D图变成游戏背景，视觉感受类似于“《超级大金刚》系列”。游戏中的很多BOSS战也是这么做出来的。

游戏中的定制内容之丰富更令人咋舌。除了多种多样的武器升级要素外，还要收集各种原料用于炼金术。每个世界都有一种货币，还有自己的货币兑换体系，比起其他游戏显得更真实而生动。音乐方面，本作的作曲是来自爱荷华州的天才音乐少年Jeremy Soule，他的音乐融合了约翰·巴瑞（“《007》系列”）与约翰·威廉姆斯（“《星球大战》系列”）的风格，磅礴大气而又特别。如今Jeremy Soule已成为游戏业内著名的作曲家。

未途夭折

在《永远的神秘》制作后期，Weiss开始策划工作室的下一个项目，当时计划的是一款3D即时战略游戏，类似于《命令与征服》。后来SQUARE USA开发部关闭，很多开发人员跳到Cavedog公司，将此策划案做成了一款游戏成品——也就是当时获得业内超高评价的《横扫千军》（Total Annihilation）。Weiss说：“当时办公室里最流行的另外一款游戏是《万智牌》，现在回想起来，我们真应该坚持那时的想法，做一个家用机版的《万智牌》。很多年后暴雪这么干了，那款游戏就是《炉石传说》。”

《永远的神秘》虽在玩法上与《圣剑传说》相似，不过引擎完全不同。当时SQUARE USA为这款游戏开发了两套引擎，可惜后来再也没有机会用到。此后随着《最终幻想Ⅶ》在美国发售，SQUARE达到了辉煌的顶点，日本本部的作品似乎具有征服全球的实力，无需专门设立美国开发部。SQUARE将日式RPG的影响力提高到了史无前例的高度，但也同时错过了一个深度融入美国市场的机会。如果当时的美国开发部进一步发展壮大，也许会摸索出一条新的RPG之路，如今的SQUARE ENIX或许会是完全不同的面貌……



▲在当时的标准看来，《永远的神秘》有着颇为不错的画面表现。


▲本作的飞空艇移动画面颇有《FF》的风范。

游戏圈知名黑客落网将入狱5年

4名黑客袭击了多家游戏公司 共造成损失近2亿美元

美国司法部最近通告了四名黑客的非法行为，他们曾与澳大利亚著名黑客SuperDaE一起参加了多宗网络袭击行为，并且入侵了Valve、Epic等游戏公司，还曾经非法销售假冒的Xbox One开发机。

这一系列的黑客行为是从2011年1月开始的，包括将《战争机器3》的未完成版本提前一年放到了网上，以及在eBay上以5000美元兜售Xbox One的假冒开发机。目前已经有两人被定罪，另外两人还在调查取证中，而最著名的黑客SuperDaE还没有被指控，但是澳大利亚的执法部门已经在对他进行调查。

在一份65页的文件中，列出了4人的18项罪行，他们的年龄在18到28岁。他们被控采用SQL语言进行“注入式攻击”，以及窃取开发者的登陆信息，从而能够提前访问未发布的游戏以及硬件代码，并获取了信用卡信息。SuperDaE曾经承认，他在2012年入侵了Epic的网络之后，还向他们指出了电脑安全漏洞。Epic方面对他表示了感谢，还送给他一张签名海报。对此Epic方面回应说：“几年前一个黑客攻破了我们的内部网络，我们之间进行了对话，并且和他一起提升了安全性。作为感激，我们送给他一张全组签名的海报。在这次事件中没有社保号、信用卡信息等敏感用户资料泄露。”

SuperDaE曾多次强调，他参与黑客行动不是为了钱。他曾透露自己曾取得了Epic的信用卡信息，但是并未从中牟利。

已经被定罪的黑客是加拿大的David Pokora和美国的Sanadodeh Nesheiwat。文件中指出，Pokora在2011年9月侵入了Valve的网络，与一位黑客朋友一起，将一份文件转走，文件名是“MW3_MP_BETA_1.rar”，显然是《使命召唤 现代战争3》的相关文件，该作是在2011年11月发售的。诉状中还提到，这几位黑客曾侵入了Zombie工作室，即开发了《黑光》的西雅图独立工作室，他们与美国陆军之间也有合作，这是美国司法部比较关注的原因。根据调查所示，他们获得了Zombie员工的个人身分信息，包括社保账号、家庭住址与纳税信息。据称SuperDaE曾使用这些信息，以两位Zombie员工的名义申请了信用卡。他还使用Zombie的登录信息，访问了AH-64D阿帕

奇模拟器，这是Zombie为美国军方研发的软件。对此SuperDaE表示侵入行为确实存在，但他完全不知道申请信用卡是怎么回事儿。

在诉状中最令人关注的是对微软的网络入侵，事件是从2011年1月开始，四名被告以及Super DaE都有参与，还有其他一些未被指名的人。在2011年8月，Pokora在一次网络对话中说："我搞到了一些GDN账号。"所谓GDN，是微软的"Game Developer Network 游戏开发者网络"的缩写。Pokora总共搞到了16000个账号，这些成员分布于多个工作室。SuperDaE也曾透露，他使用开发者账号登陆了微软的开发内网，获得了关于Xbox One的许多内部信息。SuperDaE确实曾在eBay上兜售Xbox One开发机，他也承认此举是为了赚钱，他还把Xbox One开发机卖到了一个小岛上，价格是5000美元。

据诉状资料，SuperDaE、Pokora和另外一个黑客根据从微软开发网站获得的主机规格信息，自己组装了一些Xbox One开发机，用的是一些网络商城卖的零部件。据查，那部被卖到海岛上的开发机，确切的说是卖往东部非洲印度洋上的塞舌尔共和国，被FBI于2012年8月截获。

至于对微软总部的黑客行动，则是发生在去年9月，也就是Xbox One发售前两个月。这则指控不涉及SuperDaE，主要是Pokora以及一个叫做Austin Alcala的黑客。诉状中称他们从戒备森严的微软雷蒙德总部园区中偷走了几台Xbox One开发机，主要是通过网络攻击获取门禁卡权限，然后堂而皇之地进入到高度戒备的地区。诉状中还指出，参与这次偷窃行动的黑客，打算将偷到的登录信息卖掉以牟利。2011年10月，Polora在一次与SuperDaE的网络聊天中说："如果我们把这事儿做好，我们每人都能赚一百万美元。"在另外一份网络语音通话中，Pokora说："我想你不知道我的计划，

> 诉状中还提到，这几位黑客曾侵入了Zombie工作室，即开发了《黑光》的西雅图独立工作室，他们与美国陆军之间也有合作，这是美国司法部比较关注的原因。



▲看起来仪容风格还停留在披头士年代的SuperDaE却是个顶尖的黑客。



▲这台DIY的Xbox One的开发机帮这群黑客们小赚了一笔。

我已经从破解的数据库中搞到了大批PayPal(类似于支付宝)账号。我还没有登录进去，但是我已经进行了足够深入地破解，可以把他们卖掉换成比特币，只要处理得当是追踪不到的。我已经轻轻松松赚了5万块。"

SuperDaE对媒体表示，这群黑客是"无组织的"，他们有各自的动机。"其中有很多谎言，有些人勾心斗角，有些人做的完全是非法的事。如果我们真的想要来黑的，想要以赚钱为目的，我们完全可以做到，但我们没这么干。否则我就不会早早退出了。"

尽管在司法部的文件中指出了黑客们窃取商业机密、贵重资料以及兜售开发机，但是并没有提到有人用窃取的游戏资料兜售盗版游戏。SuperDaE表示卖盗版是一种"不道德的行为"，他之所以黑入游戏公司，是因为很好奇他们正在做的游戏。

司法部在诉状中指出，以上所指控的4名黑客被查证的涉嫌非法盈利金额为62万美元，而相关知识产权以及其他资料，还有受害者为应对这些事件而付出的成本，总共合计价值约1到2亿美元。已经被定罪的Pokora和Nesheiwat，将面临的惩罚是5年的监禁以及25万美元的罚款。

微主机大战
昙花一现还是燎原之火?

各大硬件厂商都在杀入机顶盒市场
移动领域的革命是否会在电视端重演?

小小机顶盒蕴含无限可能。在安卓生态系统攻陷移动设备之后，基于安卓的小型机顶盒发起了对电视端的持续冲击。尽管目前为止机顶盒还没有对电视游戏机造成明显的影响，但经历了移动市场翻天覆地的革命之后，谁也不敢对此掉以轻心。由于其门槛较低，小公司纷纷杀入，谷歌、亚马逊、索尼、Razer等大型公司也都以各自的方式进入机顶盒的战场。那么，这些机顶盒设备目前的处境究竟如何呢?

亚马逊之火

亚马逊Fire TV于今年4月份发售，一个小巧的机身，加上一个可语音操作的遥控器，定价为99美元，另外还有一个专用的游戏手柄定价为39.99美元。这是亚马逊游戏大战略中的重要环节，目的是将占据游戏发行与网络分发的终端，迎接数字化的未来。毕竟，零售版游戏的淘汰已进入倒计时，而游戏零售这一块在亚马逊网络商城中占了不小的比例。如果未来的家用机游戏全部以下载或点播的方式提供，那么就不再需要这样一个中间的电商环节，硬件商可以直接向用户提供商品。Fire TV的目的就是在这片土地上种下一颗种子，未来成长为一个能由亚马逊自己掌控的完整生态体系。

亚马逊游戏部门主管Mike Frazzini表示，Fire TV是为了填补市场空白而诞生的。"过去几年来我们卖了不少点播设备，包括Roku、

Apple TV 等，根据我们获得的大量用户反馈，这其中还存在很大的市场空缺。”

根据用户意见，亚马逊内部进行了讨论，研究哪种设备能够填补这样的空缺，解决用户们普遍反映的问题。Frazzini 表示，亚马逊不会轻易批准推出一个新项目，除非他们确定该项目足够出色。

在亟待改进的用户体验列表中，很重要的一项是“搜索功能的强化”，以及“如何提供可靠的游戏体验”。这两点是当前机顶盒最为人诟病的地方。遥控器的按键功能限制了搜索的便利性，所以亚马逊开发了内置麦克风与语音搜索功能。至于内容方面，将 Fire TV 连接到亚马逊的 Prime 服务，各种娱乐内容就有了基本的保障。

游戏方面，机顶盒不可能与真正的游戏机正面交锋，但是可利用其丰富的游戏种类、低廉的价格、简单的玩法，吸引传统玩家之外的休闲游戏用户或者非玩家群体。除了常见的安卓游戏阵容外，亚马逊也提供一些自研的独占游戏。Frazzini 说：“我们想要制作顾客喜爱的、杰出的游戏，要为顾客提供创新的体验，这需要我们发明新的技术。”

索尼的“第二房”

与其他大多数竞争对手不同，索尼的 PlayStation TV 并非基于现有的移动设备操作系统，而是采用了 PSV 的技术内核，相当于一部没有屏幕的 PSV。今年 10 月 14 日开始，PS TV 正式在美国发售，定价也是机顶盒的标准价——99.99 美元。

PS TV 作为一款与机顶盒竞争的产品，除了游戏功能之外，也以电影和电视的点播为重点，节目主要来自索尼已有的网络服务。SCEA 副总裁 John Koller 表示，PS TV 的主要目标顾客是家庭与青少年。虽然他强调 PS TV 并不与 Fire TV 等产品竞争，但二者的目标受众是基本重合的，只不过 PS TV 可能更容易获得玩家的青睐。

美国的游戏业界将近年来涌现的这些强调游戏功能的机顶盒称为“微主机”，但 Koller 说：“我们称 PS TV 为游戏机而不是微主机，Ouya 或者亚马逊 Fire TV 才是微主机，是小型的安卓式体验，那些游戏并不适合在大屏幕上玩。而 PS TV 的游戏是适合在大屏幕上玩的。”

PS TV 支持 PS Now 云游戏服务，可以下载 PS 和 PSP 游戏进行本地游玩，也可以通过云游戏服务游玩 PS3 游戏。它还能够无线连接



▲ PS TV 在亚洲发售较早，大家都已经对其非常熟悉，但是其所提出的理念却仍然没有被索尼铺砌完成。



▲小小的 Fire TV 却承载着亚马逊大大的野心。

PS4，作为一个中转站，在其连接的电视机上游玩 PS4 游戏。当然，它也能游玩 PSV 游戏，不过仅限于那些操作上针对手柄玩法进行修改并与大屏幕适配的游戏。PS TV 也支持索尼的“无限视频”与“无限音乐”网络服务。

PS TV 的“中转站”功能虽然看起来有些多余，但是在实际应用中可以变得非常方便。比如当你的 PS4 已经摆放在客厅，与电视机和音响都已连接好，但是有时候你又想在卧室里玩游戏，那么通过 PS TV，就不需要挪动 PS4。根据索尼的用户调研，这种无线游玩功能正被越来越多的玩家所接受。很多 PSV 用户用电视机看电视节目，同时用 PSV 玩 PS4 游戏。

Koller 表示，去年 PS TV 在日本推出之后，在家庭型用户中非常受欢迎。“研究表明，家庭型用户是 PS TV 的首要购买人群，其次是拥有多部主机的玩家，比如 PS4 用户想要用它在第二间房里玩游戏。”

在设计 PS TV 时，索尼进行了一些案例研究，比如有线电视机顶盒，很多家庭需要在第二间房安装一个较为简单廉价的机顶盒。换句话说，PS TV 与 PS4 之间的关系，就像主机顶盒与副机顶盒之间的关系，是让家中的多台电视机都能拥有相同的娱乐功能。由于远程游玩功能的流行，目前已推动了 PSV 在欧美地区的回暖。

潜伏的雷蛇

以各类高质量游戏外设而闻名的 Razer（雷蛇）公司，也在进入微主机市场。雷蛇的安卓机顶盒将于年底发售，目前价格未定。雷蛇创始人陈民亮对游戏硬件设备有着独到的理解，其产品深受核心玩家推崇，近期他们还将推出可穿戴式智能手环。

陈民亮认为，根据他对整个游戏业态的多年观察，未来的趋势是各平台在内容方面趋同，PC、平板、机顶盒、游戏机等设备所提供的内容会呈现越来越强烈的共通性。安卓生态系统是建立于移动设备发展起来的，目前其内容是针对移动设备的特性而制作，这是安卓机顶盒的主要限制。但是随着安卓体系在机顶盒市场的发展壮大，面向客厅娱乐方式的游戏会越来越多，硬件性能的突飞猛进也将使得这些游戏的品质追上电视游戏机。“我们相信 Android TV 将会像推动移动设备一样推动电视机的发展。”陈民亮说。

虽然目前市面上的安卓机顶盒层出不穷，陈民亮相信雷蛇将会是第一个真正了解游戏的微主机制造商。“这是我们的秘方，是我们最重要的产品之一，你要自己看了之后才会明白。我相信它会让所有人吃惊。”

陈民亮相信，廉价的小型化游戏机才是代表了未来，昂贵笨重的游戏机终将成为历史。“不过目前就说游戏机退役还太早，带宽、网络稳定性等问题都还没解决，当前的微主机还有很多做不到的事，但它已经在朝着正确的方向迈进。”

尽管目前为止机顶盒还没有对电视游戏机造成明显的影响，但经历了移动市场翻天覆地的革命之后，谁也不敢对此掉以轻心。

编辑视点 EDITORS'OPINIONS

浮云游戏



最近，在网络游戏上分到一杯羹的Square Enix，却在3DS版的《勇者斗恶龙X》上再次栽了跟斗。之所以说“再次”，是因为身为网游的《最终幻想XIV》，在最初的版本推出时同样恶评如潮。而如今，在日本亚马逊，3DS版《勇者斗恶龙X》收获了75%的1星差评，而仅有的一些5星评价还是讽刺游戏在“展现云游戏缺点”方面拿到了满分，平均分只有1.7星……面对汹涌而来的指责，SE不得不暂停游戏的出货，并将登陆困难和卡顿的问题归咎于同时接续云服务器的用户过多。

《勇者斗恶龙X》的3DS版并非这款作品第一次启用云服务，在之前的docomo手机和平板设备上，玩家同样可以透过云服务来玩到这款网络游戏。虽说3DS版脱销让服务器不堪重荷尚且情有可原，但是游戏中出现的“火星文”就有些不可思议了。由于分辨率过低，本作中一些界面显示的汉字只能用极少的像素点描绘，结果较为复杂的文字都纠结成了一团奇怪的字符，造成阅读困难。这种让人哭笑不得的情况令人不禁怀疑，厂商方面是否有些利欲熏心得过了头?

大力开发和推广云游戏，本身是件好事。我也认为云游戏应该成为今后游戏的发展目标，毕竟个人购置主机、升级主机对于钱包或是环保都不利，而且得益于硬件资源的共享，云游戏在不断改善和扩充游戏的可能性方面是大有好处的。可以想象，有朝一日我们只需要一块显示屏、一只控制器、一个网络，就能享受最新的游戏产品，这是非常惬意的体验。

不过目前SE为我们勾勒的云蓝图似乎有点奇怪，不只是前述的《勇者斗恶龙X》，就最近公布的“DIVE IN”产品而言，它提供了SE旗下包括“《最终幻想》系列”的诸多过往的产品，比起PS Now的租用价格要廉价不少，但针对的却是智能手机和平板设备。目前传统游戏搬到手机和平板，都没有一个合适的方案，因为它们缺少控制器，玩家只能忍受满屏的虚拟按键。在玩这些移植游戏时，画面会被自己的手挡住，并且你无法找到一个舒适的姿势来摆放你的设备……除非是天生就为触控设备设计的游戏，比如卡牌类、棋盘类的游戏，但显然它们都属于休闲项目，拿得起放得下，甚至放下了就再也不会拿起来。“DIVE IN”用云服务把传统的核心向游戏推到触控设备，比起服务玩家，我想更多的只能起到有限的宣传作用。

但另一方面，由SE前社长和田洋一带领的“神罗科技”似乎更加理想，它的目标是从游戏本身着手，在开发的阶段就着眼于性能强大的云端，玩家的主机都被云服务器所取代。或许依靠这种技术，未来无论是网络游戏，还是单机游戏，都会被归纳到云游戏的概念之中。游戏的AI和图像表现都将实现飞跃，它们的规模都会比现在的大得多，同时会有源源不断的内容更新，云游戏不只是单纯通过视频流玩一些老古董级的作品。而这样的云游戏，也正是我更希望看到的。

[文：初心者]

> “我也认为云游戏应该成为今后游戏的发展目标，毕竟个人购置主机、升级主机对于钱包或是环保都不利，而且得益于硬件资源的共享，云游戏在不断改善和扩充游戏的可能性方面是大有好处的。”

“乙女风”的盛行

在9月初的索尼发布会上，Koei Tecmo的“新罗曼史系列”与Broccoli的《歌之王子殿下》新作的消息着实让乙女游戏玩家们普天同庆了一把，因为这两个大厂与此前早已捷足先登的TAKUYO、Otomate、Rejet和Quin Rose等乙女大厂的加入，正式宣告了乙女游戏阵容的更新换代时期来临，所以索尼此次面向女性玩家推出的“粉红/白”PSV主机也正是为从9月开始的乙女游戏发售高峰做准备。

虽然玩家群体的男女比例一直是男性占绝对的数量优势，不过女性玩家的数量增多也是不争的事实，同时，她们也成为了游戏市场一个不可忽视的消费群体。BNGI以前曾为“《传说》系列”做过一次统计，购买游戏本体的玩家里男性玩家还是占据较高的比例，但是购买周边的玩家里却是女性玩家占据压倒性的优势。而Koei Tecmo像是嗅到了商机，为了服务女性玩家，在近几年《无双》各作的非故事模式中（例如编年史模式或将星模式等）都会给男性武将追加各种令人怀疑是不是“《新罗曼史》系列”的剧本提供的乙女风格台词，不少女性玩家开玩笑说自己在玩的不是《战国无双》（或《真·三国无双》）而是《新罗曼史无双》。而BNGI在《声优大师》里甚至没有设定玩家扮演的制作人的性别，玩家可以随自己喜好代入，让女性玩家放开束缚去追男性角色。



不过对于女性玩家来说，哪怕厂商往游戏里塞再多的乙女要素，它也依然是个一般向游戏，想要体验少女般的青涩感情还是得通过乙女游戏。PSV对于女性玩家——尤其是乙女游戏玩家来说有着一个最大优势，那就是它的画面十分漂亮，尤其是以前PSP平台的独占作移植到PSV上时的画质提升足以让玩家感动万分，这也让以精美的CG为最大卖点的各厂商作品PSV移植作获得了一致好评。厂商们在尝到了甜头之后，移植大潮也就不可避免地到来了，所以上个月Otomate公布的PSV新作里移植还是占了大部分，看来是想要骗够了奶粉钱再专心开发新作。

以高产闻名的Otomate打先锋，TAKUYO和Rejet紧跟其后，Quin Rose等厂商一边试水一边摸索着前进，Koei Tecmo和Broccoli在后方蓄力准备发大招，乙女游戏厂商的群起发力现在也成了PSV的一道风景线，索尼还专门在主页里给PSV开了一个乙女游戏专页，经常更新用以宣传。现在基本上每个月都会有2~3部乙女游戏混杂在发售表里，看来如果我想要达成PSV乙女游戏全制霸的话，目标还是很长远的。

[文：秋沙雨]

> “虽然玩家群的男女比例一直是男性占绝对的数量优势，不过女性玩家的数量增多也是不争的事实，同时，她们也成为了游戏市场一个不可忽视的消费群体。”

捧得越高，摔得越重！



把饼画大

在《宿命》发售之前，动视和 Bungie 对于这款游戏给出的许诺是惊人的，它有着《光环》级别的光影和世界观，采用网络角色扮演游戏作品中并不多见的主视角射击形式，玩家不但能够驾驶个人载具在大地图上驰骋，甚至能够通过跃迁飞船前往太阳系中的其他行星进行作战。这是一个非常美好的愿景，而如果这款游戏真的能够如实做到，那它恐怕会是 2014 年最令人难忘的作品之一。

随着游戏在今年 9 月 9 日发售，一切都水落石出，截止稀饭我写下这篇文章的 10 月 5 日，《宿命》在著名游戏评分汇总网站 Gameranking 的媒体平均评分是 77 分左右，其中 PS4 版平均分略低，为 76.82 分，而 Xbox One 版略高，但也只到了 79.5 分，甚至没能够突破 80 分这个业界普遍认为是庸作和杰作分水岭的界限。时至如今，我们已经可以给出一个定论：《宿命》是款还不错的游戏，可是比起它当初给玩家们的期盼，这款作品的实际模样简直令人失望透顶。

安全路线

在本作的亚马逊购买页面上，一位给出了三星评价的玩家如此说道："Bungie 这回走的可真是‘安全路线’……"，而这是被认为最有帮助的评价之一，因为他说的就是整个游戏给人的感觉。《宿命》有着能够让开发者完全放开手脚创作的庞大世界观和充满了史诗感的故事背景，可想而知，当玩家玩到这款游戏，却发现它只是一个《边境之地》网络联机版的时候是个什么样的心情。所谓的“大”地图，其实开着个人飞行器随便逛逛就能够走个遍，而且玩家每一次执行任务还得单独继续进行一次游戏读取画面，能够随便逛大地图的巡逻任务里能够玩的却只有一些重复性强得发指的简单任务，至于前往其他星球的所谓跃迁飞行，就是另一次游戏读取画面，只不过内容变成了跃迁飞行。更离谱的是，游戏本身的进行方式简单粗暴到了一个地步，就是无尽的杀，四个种族的敌人每一个的单位类型都不超过十种，绝大部分 BOSS 就是普通敌人的威力和生命值超级强化版，而且打法就只有一种：磨血。

说得难听一点，这简直就是把经典 MMO 架构往 FPS 上一套就拿出来卖钱的货色，传说中 5 亿的总投资和足足四年的开发时间到底都花在了什么地方？

一地鸡毛

当这款作品的脑残粉还在忙着喝动视宣传人员灌的迷汤，完全把这游戏当成 PS 系独占作品的索饭忙着各种买买买时，很少有人会意识到，这款作品的实际销量存在着多大的问题。虽然动视号称本作上市后的销售额就达到了 5 亿，问题是这 5 亿可不是纯利润，也就是说这款游戏的开发成本很有可能都还没有收回来，就更不用提宣传成本这种大头了。而且 Bungie 跟动视签订了 10 年的合约，如今花了四年却只捣鼓出来这么一款作品，接下来的六年是硬着头皮用底层架构问题多多的《宿命》继续硬撑，还是赶紧另起炉灶打造一款新作，对于 Bungie 和动视来说都是一个大问题。这一地鸡毛要怎么收场，还得看来年 Bungie 的造化了。

[文：稀饭]

> 说得难听一点，这简直就是把经典MMO架构往FPS上一套就拿出来卖钱的货色，传说中5亿的总投资和足足四年的开发时间到底都花在了什么地方？

一天比一天好

国庆期间回了趟老家武汉。两年不见，武汉又有了很大变化，涌现出了很多全新的景点。印象最深的一件事，当属在楚河汉街一家电器店里的见闻。一群小孩子围着在试玩国行版 Xbox One，欢声笑语让我想起了很多年前的自己。

我小时候虽然也没有行货游戏机，但也没有相关禁令，在各大商场里都能看到游戏机柜台。那时候我就是像这样和一群小伙伴们挤在一起抢手柄试玩。如今过了 20 多年，世界又轮回了一遍，这样的景象终于又能再次看到。

回来看新闻，国行 Xbox One 已卖出 10 万台。这个数字虽然不算太多，但已经远高于日版销量，



足以让微软重视中国这个市场。说起国行，很多核心玩家都不看好，原因也很简单：游戏审核。这点可以说是无法回避的，不光咱们大陆，港台地区一样有类似的情况，就连日本也是限制多多。远的不说，今年的《看门狗》中文版就曝出不少有修正的新闻，搞得一群苦等中文版的玩家大呼不爽。作为一名玩家，我也希望能玩到原汁原味的原版游戏，但由于中国没有游戏分级制度，日欧美 18 禁大作一旦进入中国，接下来肯定是教育部门和家长的各种控诉。游戏机在中国市场还是一个新兴产物，各方面限制多也是情非得以，作为了解内情的核心玩家更应该体谅。

而国行的出现对于核心玩家也并非只是象征意义。日前微软在官网已经开放了面向全球各版本 Xbox One 的保修服务，就算你是去年首发买的美版机，完成登记之后一样可以享受各种服务，这在以前是无法想象的。而国行的更大意义在于改变社会对游戏机的认识，它们在国美苏宁天猫这样的大型商铺多存在一天，散布的信息量和影响力就会以几何指数发散开来。主机玩家的未来日子，只会一天比一天好。

[文：纱迦]

> 游戏机在中国市场还是一个新兴产物，各方面限制多也是情非得以，作为了解内情的核心玩家更应该体谅。

游戏排行榜 GAME RANKINGS

日本 JAPAN TOP 10

统计期间 9月29日～10月5日

1 任天堂全明星大乱斗 for 3DS



3DS ➡

大乱斗スマッシュブラザ–ズ for ニンテンドー3DS

本周 105,619 套　累计 1,481,438 套

●Nintendo　●动作　●2014年9月13日

2 王国之心2.5 最终混合版



PS3 NEW

キングダム ハ–ツ –HD 2.5 リミックス–

本周 84,935 套　累计 84,935 套

●Square Enix　●角色扮演　●2014年10月2日

排名	机种	游戏名	厂商	类型	发售日	本周	累计
3	3DS ↑	妖怪手表2 元祖・本家 / 妖怪ウォッチ2 元祖／本家	Level–5	角色扮演	2014年7月10日	62,887 套	2,655,326 套
4	3DS NEW	禁忌的马格纳 / 禁忌のマグナ	Marvelous	策略角色扮演	2014年10月2日	23,250 套	23,250 套
5	PSV ↓	绝对绝望少女 弹丸论破间章 / 絶対絶望少女 ダンガンロンパ Another Episode	SpikeChunsoft	动作冒险	2014年9月25日	15,334 套	85,930 套
6	PSV ↓	英雄传说 闪之轨迹Ⅱ / 英雄伝说 闪の轨迹II	Falcom	角色扮演	2014年9月25日	11,600 套	97,884 套
7	PS3 ↓	英雄传说 闪之轨迹Ⅱ / 英雄伝说 闪の轨迹II	Falcom	角色扮演	2014年9月25日	9,645 套	75,143 套
8	PS4 NEW	欧米茄五重奏 / オメガクインテット	Compile Heart	角色扮演	2014年10月2日	9,365 套	9,365 套
9	PSV NEW	静籁永恒Plus 献给新生之星的祈祷之诗 / アルノサージュ PLUS ~生まれいずる星へ祈る詩~	Gust	角色扮演	2014年10月2日	9,240 套	9,240 套
10	PS3 ↓	宿命 / Destiny	SCE	主视角射击	2014年9月11日	7,317 套	87,307 套

首周接近 100 万销量的《任天堂全明星大乱斗 for 3DS》继续稳坐本期日本榜首位，而实体版累计销量也正式突破了 148 万套。重制版的《王国之心 2.5》则以接近 85000 套的不俗成绩位列第二。而首发约 25000 台的 Xbox One 已经锐减到 1000 多台。

机种	统计期间销量（台）	比上期增减	总销量（台）
3DS LL	16,130	–29.8%	1,210,417
PSV	13,510	–14.2%	865,382
Wii U	7,805	–21.6%	422,612
PS4	7,350	–8.5%	733,429
3DS	6,360	–14.6%	389,998
PS3	5,365	–11.0%	384,303
XOne	1,062	–4.6%	32,178
PSV TV	922	–5.6%	63,817
PSP	84	–17.6%	97,323
X360	80	–44.1%	8,516

美国 USA TOP 10

统计期间 9月21日～9月27日

1 FIFA 15



PS4 NEW

FIFA 15

本周 118,916 套　累计 118,916 套

●EA　●体育　●2014年9月23日

2 宿命



PS4 ↓

Destiny

本周 115,982 套　累计 1,372,896 套

●Activision　●主视角射击　●2014年9月9日

排名	机种	游戏名	厂商	类型	发售日	本周	累计
3	X360 NEW	FIFA 15 / FIFA 15	EA	体育	2014年9月23日	104,967 套	104,967 套
4	Wii U NEW	塞尔达无双 / Hyrule Warriors	Nintendo	动作	2014年9月26日	99,165 套	99,165 套
5	XOne ↓	宿命 / Destiny	Activision	主视角射击	2014年9月9日	93,014 套	1,086,167 套
6	XOne NEW	FIFA 15 / FIFA 15	EA	体育	2014年9月23日	83,119 套	83,119 套
7	X360 ↓	宿命 / Destiny	Activision	主视角射击	2014年9月9日	68,084 套	511,309 套
8	PS3 NEW	FIFA 15 / FIFA 15	EA	体育	2014年9月23日	58,980 套	58,980 套
9	X360 NEW	迪士尼无限2.0 超级漫威英雄 / Disney Infinity 2.0: Marvel Super Heroes	Disney Interactive Studios	动作冒险	2014年9月23日	29,754 套	29,754 套
10	PS3 ↓	宿命 / Destiny	Activision	主视角射击	2014年9月9日	29,698 套	223,986 套

每逢车枪球大作推出，美国榜就由老面孔转为清一色的新作榜。本期恰逢足球类游戏新作《FIFA 15》发售，因此和《宿命》一同将美国榜平分天下。跟日本榜截然不同的是，《宿命》在美国大热。而《塞尔达无双》的首周销量也接近了 10 万套。

机种	统计期间销量（台）	比上期增减	总销量（台）
PS4	65,610	–11%	4,410,593
XOne	41,755	–6%	3,435,461
3DS	21,662	+14%	12,859,817
Wii U	20,478	+42%	2,861,611
X360	14,948	+2%	43,613,649
PS3	7,670	–23%	26,291,143
PSV	2,582	+9%	1,846,919
Wii	2,299	+2%	41,582,857

上表中的PSP包括PSPgo的销量；日本主机总销量为年内数据，美国及全球主机总销量统计起始日期为主机发售日。

关注**劲爆**新游 把握**流行**趋势

全球 GLOBAL TOP 10

统计期间 9月21日～9月27日

1 PS4 已发售1周



FIFA 15
FIFA 15

本周 2,201,094 套 累计 2,201,094 套

●EA ●体育 ●2014年9月23日

2 PS3 已发售1周



FIFA 15
FIFA 15

本周 1,255,695 套 累计 1,255,695 套

●EA ●体育 ●2014年9月23日

3 X360 已发售1周 **FIFA 15** FIFA 15
●EA ●体育 ●2014年9月23日
本周 833,336 套 累计 833,336 套

4 XOne 已发售1周 **FIFA 15** FIFA 15
●EA ●体育 ●2014年9月23日
本周 610,303 套 累计 610,303 套

5 PS4 已发售3周 **宿命** Destiny
●Activision ●主视角射击 ●2014年9月9日
本周 276,723 套 累计 3,249,500 套

6 XOne 已发售3周 **宿命** Destiny
●Activision ●主视角射击 ●2014年9月9日
本周 151,742 套 累计 1,763,885 套

7 Wii U 已发售7周 **塞尔达无双** Hyrule Warriors
●Nintendo ●动作 ●2014年8月14日
本周 138,399 套 累计 330,456 套

8 3DS 已发售3周 **任天堂全明星大乱斗 for 3DS** Dairantou Smash Bros. for Nintendo 3DS
●Nintendo ●动作 ●2014年9月13日
本周 116,157 套 累计 1,395,931 套

9 X360 已发售3周 **宿命** Destiny
●Activision ●主视角射击 ●2014年9月9日
本周 106,644 套 累计 794,345 套

10 PSV 已发售1周 **英雄传说 闪之轨迹 Ⅱ** The Legend of Heroes: Sen no Kiseki Ⅱ
●Falcom ●角色扮演 ●2014年9月25日
本周 90,816 套 累计 90,816 套

全球榜统计期内主要有 3 款百万大作的热卖：占据七个席位的《FIFA 15》和《宿命》，以及目前已经突破 280 万套累计销量的《任天堂全明星大乱斗 for 3DS》。主机方面除了临近新机型推出的 3DS 都出现了上升。

机种	统计期间销量（台）	比上期增减	总销量（台）
PS4	252,965	+30%	11,261,590
XOne	142,732	+79%	5,607,076
3DS	89,869	-8%	45,039,174
PS3	52,237	+13%	83,427,142
Wii U	50,840	+13%	7,309,041
X360	31,720	+10%	83,260,579
PSV	30,407	+29%	8,910,220
Wii	6,096	+0.5%	100,803,901

首周销量对比

日本榜 第1位

任天堂全明星大乱斗 for 3DS

3DS ●2014年9月13日 ●黄金眼评分：27

944,644 套 ↑12%



算上新参战的 3 种类型的 Mii 战士，《任天堂全明星大乱斗 for 3DS》总共有 51 个可选角色，他们都是来自任天堂的游戏系列中的名人，或是其他游戏厂商的游戏客串。在本作中，玩家除了能够玩到基本的“大乱斗”模式之外，还能在类似竞速和跑酷的“Field Smash”模式中对付各种标志性的敌人，然后在随机挑战一种玩法的终点舞台。游戏的难度可调节范围很大，从新手到高手都能找到乐趣。在 3DS 版发售之后，Wii U 版也将在今冬推出，首次的双版本差异巨大，但无疑都非常值得入手。

任天堂全明星大乱斗X

Wii ●2008年1月31日 ●黄金眼评分：28

842,536 套



《任天堂全明星大乱斗》系列”不仅有着庞大的角色参战阵容，在简单易上手的表面之下，每个角色攻防性能迥异，又使游戏有着可长期研究的深度，Wii 上的这部作品更是堪称巅峰，而联机对战则是游戏的精髓所在。只要是感兴趣的玩家，都能够从道具的惊喜逆转中获得无限的乐趣，但在达人手中，又可以开发出让人绝望的连续技。

日本榜 第6位

英雄传说 闪之轨迹 Ⅱ

PSV ●2014年9月25日 ●黄金眼评分：24



86,283 套 ↑ 1%

《闪之轨迹 Ⅱ》将接续前作的故事剧情，围绕帝国内战而展开。在本作中，玩家将亲自操作比《闪之轨迹》多出一倍的角色，多数角色也都以截然不同的形象露面，包括以往系列作品中的人气角色。“骑神战”和“神气合一”等系统在本作中进一步深挖。本作发售首周排在了日本榜第二位。

英雄传说 闪之轨迹

PSV ●2013年9月26日 ●黄金眼评分：24

85,471 套

本作以“士官学校”作为故事的舞台，跟系列以往作品不同的是，游戏采用了全 3D 的新画面，人物角色都采用了等身而不是 Q 版比例，甚至 2D 头像也从对话框中取消。发售之初虽然经历了读盘过长等问题，新增战术连携等系统的本作依旧是值得推荐的日式 RPG 佳作。





不得不承认，小岛秀夫就是有这样的才能。每一次发布会中，他所带来的《潜龙谍影Ⅴ 幻痛》演示，都能让我们感到惊喜无限。E3期间那段荡气回肠的MV看得粉丝们心潮澎湃，而科隆展期间那段自定义Mother Base的游戏影像让我们感叹游戏的丰富内容。在本次TGS中，小岛秀夫先生亦是火力全开，带来的最新影像也一如既往的厚道。不过这次，小岛的宣传策略带有明显的倾向性，焦点对准了一直以来都显得十分神秘的女性角色——"静默(Quiet)"。

文 red韵　编 大汉　美编 心の永恒

潜龙谍影Ⅴ 幻痛	Konami	动作
多机种 Metal Gear Solid Ⅴ The Phantom Pain		美版
发售日未定	游戏人数未定	对应年龄:未定
售价为PS3/PS4/XOne/X360：未定		


■从左至右分别是三上哲、斯蒂芬妮·茱斯顿、小岛秀夫和大冢明夫。

9月21日，在Konami的展台一共为《潜龙谍影Ⅴ 幻痛》举行了三场活动。简单来说就是：公布新预告片并展示了一段丛林作战的试玩，演示了狐狸引擎(Fox Engine)的强大制作能力，并对创制这个引擎的初衷及系列历史进行了回顾，最后请上了日版的三位主要配音演员：扮演毒蛇(Venom Snake)的大冢明夫、扮演米勒(Kazuhira Miller)的杉田智和以及扮演左轮山猫(Revolver Ocelot)的三上哲，还有饰演静默(Quiet)的荷兰裔女演员斯蒂芬妮·茱斯顿和系列美术设定新川洋司。小岛秀夫本人则是不辞辛苦参加了全部三场活动，紧接着还有之后开始的《P.T.》特别活动，其敬业程度令人叹服。

游戏玩法跃升新层次 玩的是想象力！

在中午12点开始的活动中，首先播放的是一段预告片。与其称这段视频为预告片，不如称其为游戏中的一段实时演算的过场动画。大致内容是大首领(Big Boss)将静默带回世外天国(Outer Heaven)。在跃下直升机后，静默在半空启动特殊能力，消失在众人视线中。虽然山猫手下藉由红外线设备追踪到了她，米勒也下令射杀，大首领却示意将其关押以待后用，并称若是她不服指挥，会亲手解决她。仔细观看这段动画，能够清晰地看出静默的特殊能力并不是简简单单地以光学手段隐蔽身形，而是整个身躯一层层消失，又一层层重建，你甚至可以看到她皮肤褪去后的肌肉组织。


■演示中我们可以看到静默小姐从"量子化"到显身的整个细节过程。

© 2014 Konami Digital Entertainment

与视频相一致，试玩的内容同样着重描绘了大首领与静默之间的协同作战，并第一次在系列中引入了协同作战要素。这并非《和平行者》(Peace Walker) 中的多玩家协同，而是在单人潜入的基础上，增加了与狙击手配合作战的策略要素。在试玩视频中，我们看到了对这一协同作战要素的几次精彩展示 :静默先行探路，为大首领标记敌兵 ;静默击飞敌兵的头盔，大首领随后爆头将其麻醉 ;静默与大首领同时击毙两名监视着俘虏的敌兵，避免了警报响起 ;在触发敌情后，静默击毙自四面八方赶来的敌兵，为大首领殿后 ;当然，最为精彩的自然是整个演示视频最后的直升机战，大首领向空中扔出手雷后，静默击中手雷，使其撞向敌机并成功将其击落。



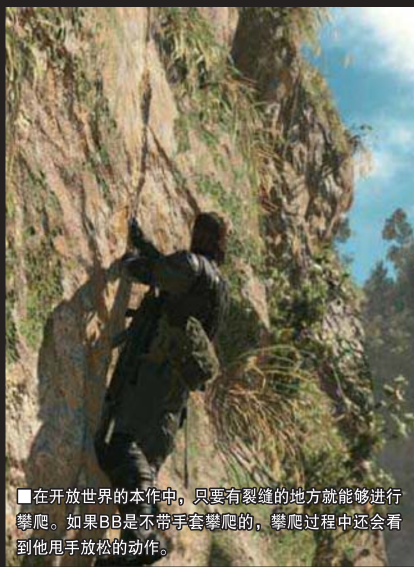
▲本作中静默需要达到一定的好感度才能作为援护角色参战，而强到逆天的她不禁让主持人吐槽说整个任务让静默妹子一个人就可以完胜了。



■通过望远镜可以观察到敌人的能力数值，不过这项功能也极有可能是需要通过母基地的开发组来研究制作的。



■本作中的新要素——机械手，可以通过母基地的开发组研究出各种奇妙的机械手。比如图中的“Shining Finger”技能。想必正式版中还会有更多有趣的机械手。



■在开放世界的本作中，只要有裂缝的地方就能够进行攀爬。如果BB是不带手套攀爬的，攀爬过程中还会看到他甩手放松的动作。

纵观《幻痛》的若干次试玩展示，小岛组几乎一以贯之地在向玩家灌输一个理念 :在这个游戏中，没有不可能，只有想不到。从科隆游戏展上将 C4 绑在吉普车上，再将车以富尔顿 (Fulton) 回收系统升起，炸掉上方的直升机，到这次展示的狙击手雷炸直升机、充气人偶将敌兵弹下悬崖、可更换义肢成为电击武器等等，《幻痛》不仅在游戏设计层面增加了诸多崭新的游戏元素，更对这些元素之间的整合以及由此而来的诸多可能性进行了展示。如何在不同的关卡环境、敌兵配置(动态人工智能，会随玩家常用攻击手段而变化巡逻方式)下选用对应的策略，不仅需要对系统的熟悉，更需要玩家本身想象力。

狐狸引擎大显神威!

丰富的游戏玩法是我们对本作期待的一大理由之一，而实现这一切可能性的，正是小岛组自行研发的狐狸引擎。

在第二场活动中，小岛本人向在场玩家演示了一段预先录制好的以狐狸引擎一步步制作而成的游戏关卡。调整地形 ;增添植被、光源、水体、生物、敌兵 ;实时光影变化以及天候变化等等内容，都是建立在玩家所操控角色可以即时于其中活动之基础上的。就小岛所言，之所以会花了如此之长的时间来自构引擎，是因为在外购引擎后，任何对引擎的改动都要向引擎制造商进行申请，过程复杂又耗时。为了最大程度的实现自己的想法，小岛组创制了这款引擎。从最终的演示结果看，开放世界设定所带来的自由度，藉由这款引擎得到了最大程度的发挥。

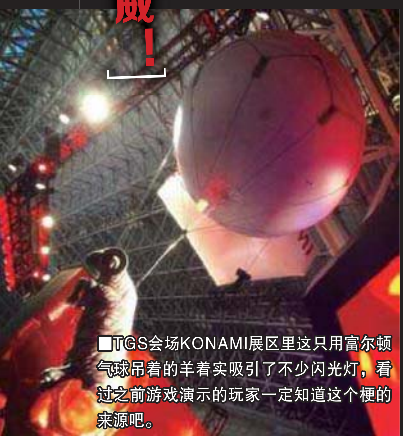


■小岛组的狐狸引擎在本作中运用的十分出色。

真人亮相 我们已等候多时!

在最后一场活动中，众多声优及演员纷纷现身，玩家们一边看着新川洋司所绘人物设定图，一边听着他讲述自己的创作理念，一边还能听到诸位声优及演员讲述自己在创作这个人物时的思路，最后还欣赏了由三位日籍声优带来的预告片现场演绎，可谓大饱眼福和耳福。

纵观三场发布会，令人惊艳的部分非常多，钻石狗 D.D.(Diamond Dogs) 真身的出现引起了大批玩家的惊叹与喜爱。但最能引人遐想的，还是静默这一伙伴引入后，对系列传统玩法的根本性颠覆。演示的结尾可以看到钻石狗也可以作为伙伴登上战场，也许如何与他协同作战，将是一个更为有趣的话题吧。另外一个有趣的话题，则是游戏拟真的悖论，从静默的设定来看，隐身以及超强的跳跃力都是远超 1984 年世界科技水平的设定，但在整体游戏环境尽量趋向真实的前提下，小岛并未在这一理念下放弃对游戏乐趣的追求，反而透过一个又一个细节，为我们建立了一个充满想象力与探索空间的游戏系统，这与一味追求理念上的纯粹而牺牲乐趣相比，毫无疑问是更为成熟的做法。



■TGS会场KONAMI展区里这只用富尔顿气球吊着的羊着实吸引了不少闪光灯，看过之前游戏演示的玩家一定知道这个梗的来源吧。



■本作中的另一位新角色——钻石狗。

结语 不论《幻痛》的发售日是否真的是 15 年 3 月，这款游戏毫无疑问都在向我们缓缓走来。这款在各方面都具备颠覆性的作品，几乎毫无疑问会引起大量争议。但在现在这个时点，还是让我们屏息以待吧，相信小岛会给我们带来难以磨灭的体验。

文 初心者 美编 小瑟

魔界战记5		日本一	策略角色扮演
PS4	魔界戦記ディスガイア5		日版
	2015年3月26日	本地1人	对应年龄：未定
	售价为6171日元		

《魔界战记5》在TGS2014的索尼展前发布会上正式公布为PS4平台的作品，尽管在画面上看不出与本世代平台的作品有太大的区别，但作为勇闯次世代的日厂游戏之一，专注于PS4还是非常值得赞扬的。近日本作的试玩版已面向PS+日服会员开放，有兴趣的玩家不妨一试哦。



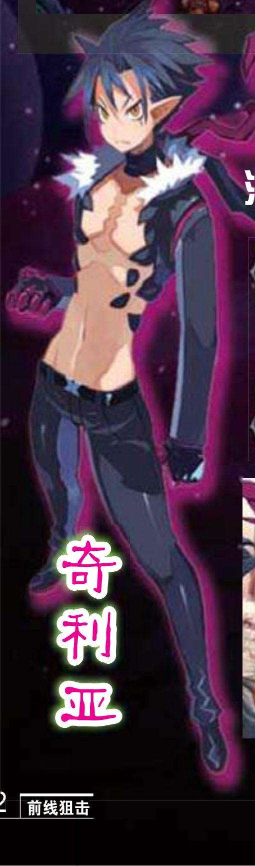
Story 剧情

世界观

“魔帝暗黑空洞”……
使全魔界陷入毁灭的危机之源
后世的历史学家参不透——
有史以来最大规模的魔界战争
是如何瞬间蔓延
又是如何一夜平息的
有人称之为各方皆输的战争
也有人称之为英雄无存的战争
而真相至今仍未明晰



魔界戦記ディスガイア5



奇利亚

“我怎么会忘记……支撑我活下去的只剩下复仇了。”

奇利亚跟魔帝暗黑空洞有着很深的恩怨，无法忽略那些受到洛斯特军团残害的人们。这个阴森的青年恶魔习惯独来独往地战斗，不愿意跟他人结伴同行。由于消耗卡路里的速度非比寻常，因此一有机会就去觅食，补充能量。



魔帝暗黑空洞：支配全魔界的最强魔王。以绝对服从的命令或是死刑来制裁叛逆者。凭着强大的魔力逐渐扩张支配的范围，如今整个魔界的一半都已经成为了他的领域。

洛斯特军团：魔帝率领的穷凶极恶的大军团，人数达到100亿，以压倒性的数量和武力蹂躏了无数的魔界。

叛乱军：在魔帝的侵略过程中，许多魔界住民不堪迫害，他们揭竿而起，以复仇、自由为目的聚集起来，企图推翻魔帝的统治，而玩家扮演的就是叛乱军的中心人物。

在宇宙中分布的“魔界”为数众多，而其中的大多数都被“魔帝暗黑空洞”及其手下统帅的军团“洛斯特”所侵略。不甘愿遭受魔帝掌控的勇士之中，有一位名为“奇利亚”的年轻恶魔，他一直在单枪匹马地挑战洛斯特军团。就在一次击破洛斯特的小分队的时候，奇利亚意外地拯救了离家出走的公主魔王“瑟拉菲奴”。殊不知这位公主魔王一眼就看上了奇利亚，把他当作是能干的仆人，而且认为他会在打倒魔帝的过程中大有作为。就这样，她把奇利亚收归到自己的队伍之中……

©2015 Nippon Ichi Software, Inc.

System 系统

复仇模式

复仇模式是本作的新增要素。在单位的头像旁边，可以看到代表了复仇的“R”字（Revenge），以及上方的计量槽。在承受伤害或是队友挂掉的时候，复仇计量槽就会逐渐积累，当蓄满之后，单位就被激怒而突入复仇模式。这时单位的攻击、防御、智力等数值都会得到一定程度的提升，可以说是为绝地反击而设计的系统。

值得注意的是，复仇计量槽在我方有着压倒性优势的时候用处大减，而且不只是我方角色，就算是敌人的魔王级别的单位，也会利用到复仇的能力来反攻，在运用的时候要多加思考。



“所有男人命中注定都跳不出我瑟拉菲奴魔王的掌心。”

瑟拉菲奴是魔界、天界和人间界最富饶的绚烂魔界的公主魔王，她认为世上的男子生来都应当为自己服务。由于自己的父亲单方面地决定了让她和魔帝暗黑空洞联姻，对这种政治婚姻感到不满的瑟拉菲奴愤而离家出走，并且企图将魔帝铲草除根。





瑟拉菲奴

Check

仔细观察单位的面板，发现详细参数中出现了“炎、风、水、星”属性以外的抗性，以武器类的“拳套、剑、弓箭”图标显示，一共12种的抗性让单位之间的相克关系更加明确。



乌萨莉亚

“我被洛斯特追捕，留在这里只会连累你们。”



乌萨莉亚整天坐着一大坨黄色的普利尼共同行动。作为兔兔魔界的继承人，跟兔兔魔界的恶魔一样不喜欢争斗，温柔诚实得不像是恶魔，而实际上她的名字中的“乌萨”就是兔子的谐音。她受到了洛斯特军团的诅咒，如果不一直吃下自己最讨厌的咖喱，就会狂暴化。因此吃到现在，咖喱已经变成了她喜爱的食物。顺带一说，乌萨莉亚属于魔物型单位而不是人型单位。

魔奥义



在复仇模式的状态下，魔王或者是魔王级别的单位还能发动独有的“魔奥义”。魔奥义的能力和效果因角色而异，威力非凡，在对付一些难以攻克的敌人时就能派上大用场了。不过魔奥义在一次复仇中只能使出一次，所以使用的时机相当讲究。

试玩体验

在这次的试玩版中，我们能够使用的主要角色只有奇利亚和乌萨莉亚，而其他队员和据点内的住民都只是通用的角色。除了同屏单位增加，以及立绘高清化之外，游戏的实际画面并没有很大幅度的提升。

试玩版的流程基本就是体验一下从据点到战斗地图，战斗胜利后试玩也就结束了。战斗的地图总共有3张，适合从新手到老手的玩家尝试。而系列中的特殊技、连携技、举投、武器幻化、地形效果等等也都悉数延续了下来。本作公布的两个新系统运作的效果相当不错，如果一味地设法躲避伤害，集中攻击敌人的话，我方队伍会因此而难以积累复仇计量槽，相对地，敌人也会因此经常成功发动复仇，逐一击破的话会激怒一大片敌人。这就迫使玩家尝试靠近敌人，清理部分杂兵后使用“防御”来吸引对方的火力，对于改变玩家的思维来说，算是很有趣的尝试。

“灼热风暴魔王要让你尝尝至高无上的超绝火炎！”

这个全身灼热的红色魔王集结了大批凶暴的恶魔，深信野性力量代表一切，口头禅是“超绝”。为了成为最强大的魔王，他决心要把魔帝打垮。





勒德马格纳斯

在充满未知的星球上展开激动人心的冒险之旅



梦幻之星 新星		SEGA	动作角色扮演
PSV	ファンタシースター ノヴァ		日版
	2014年11月27日	本地1~4人	对应年龄：15岁以上
	售价为：5980日元		

作为老牌的角色扮演游戏，本作虽然取消了在线联机要素，但同时也更加突出多人共斗的乐趣。随着世界观和主要角色等内容的进一步公开，游戏整体的样貌也逐渐浮现出来。从目前的情报来看，本作依然有着浓厚的"梦幻之星"风格，充满神秘气息的外星场景以及未来感十足的战斗武器，加上多名风格迥异的主角，相信游戏发售后势必会再次掀起共斗游戏的狂潮。

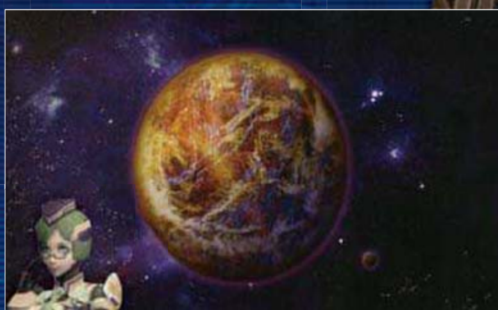
文 乐小游　美编 anubis

奥路库斯

CV：大冢明夫

拥有强劲实力的勇猛战士，是战舰班级的领导以及教官。由于身经百战造就了其能够应付各种突发状况的战斗技巧，但他并不满足于现状，目标是在实践中探寻出更为出色的战术。





马古纳斯

CV：银河万丈

马古纳斯是一名意志力极为坚定的舰长，从他坚毅的眼神中看不到半点犹豫。骁勇善战的他虽然看起来难以接近，但却拥有一批忠心耿耿的部下。







伊兹娜

CV：芽野爱衣

主人公在训练学校里的同届学生，成绩优异的天才少女。右手持有的硕大枪械容易让人忽略了她那可爱的脸庞，是一名性格与实力都令人捉摸不透的神秘人物。





夏洛

CV：伊藤加奈惠

充满学术性的头脑造就了她落落大方的温柔个性，由于想象力过于丰富，经常会做些常人所不能理解的举动。

复杂多样的地表环境

烈火之地



仿佛被大刀阔斧从中间应声切开的大地，众多的沟壑中长久以来充斥着熊熊火焰，与四周漆黑寂静的环境形成鲜明的对比。这种异样的感觉势必会给到来这里的人增添几分紧张感。

钢铁的荒野

这里虽然有着广阔的土地，但是闪烁的金色光芒下却布满了突起的矿物质，仿佛一道道结实的屏障阻碍着人们的前行。想要在这里寻找能够食用的生物恐怕比登天还难。







古兰流域

走过长满矿石的山地就能看到一条宽阔的“河流”，宣告着冒险者们来到了古兰流域。喷涌而出的岩浆带给人们一种气势磅礴的震撼，看地名本以为是一片生机盎然的景象，但实际上当你仔细观察周围的环境时便会发现，生长在道路两旁的并非郁郁葱葱的树木，而是布满了坚不可摧的岩石。

长相怪异的神秘物种





锐利的双爪仿佛拥有斩断一切的能力

加拉提奥

长相酷似鸟类的一种生物，但是翅膀却由众多锋利的刀刃构成。超高的移动速度配合大范围的斩击足以对主角们造成大范围杀伤。









阿尔丘奥涅

自由摆动的触手无情地将你缠绕其中

具有浮游能力的软体型生物，十只触手是它最重要的武器。不仅能够释放大范围的火属性攻击，更是具有再生的能力。同时还能够使用烟雾等能力，将对手玩弄于鼓掌之间。

战斗系统



本作采用了三段式的攻击方式，根据攻击模式的不同，产生的威力以及能够恢复的 GP 值也会发生相应的变化。由于游戏提倡简单的操作方式，所以不需要复杂的操作便能施展华丽的技能，即使首次接触该系列的玩家也能够乐在其中。消耗 GP 值所产生的强力必杀技能够对敌人造成更为有效的伤害，但要掌握好释放的时机，否则会事倍功半。在面对大型敌人时，当务之急是找到它们的弱点部位，游戏中会用黄色的光点进行标注。击打弱点部位时除了能够降低怪物的攻击强度外，还能极大地缩短战斗所消耗的时间。

联动要素

除了之前公布的初回特典等内容外，本作还将和 tri-Ace 公司所开发的三款游戏展开相应的联动。这三款游戏分别为：《永恒的终焉》、《星之海洋 4》以及《女神侧身像》，而且好消息是这些道具都将免费提供给玩家。







《永恒的终焉》

包含杰法、瓦修隆以及琳贝尔三名角色的服装以及武器，作为游戏中可以使用的道具出现。



《星之海洋 4》





艾吉和蕾米两位主角的换装内容。





《女神侧身像》

充满北欧风格的蕾娜丝主题装扮。

TGS 2014 试玩报告

现场试玩提供三个难度的任务，其中低难度的任务和先前配信的试玩版是一样的。为了体验巨灵的威力，我们选择了中难度的任务，而角色则是新增的巴斯塔，可以使用游戏中的所有武器，包括对巨灵强力武器喷射长枪和特殊的光环，这两点都十分有魅力。虽然是单人出战，不过系统安排了几个 NPC 跟着，会进行火力输出还能帮忙补血，弥补了一些不足。

挥舞着巨大的长枪熟悉了一下操作后，玩家便直奔巨灵出现的地方而去。进入了巨灵战之后，真正的手忙脚乱便开始了。巨灵的身形十分巨大，而弱点大多都分布在其顶部，玩家只能跳上去对弱点进行攻击。本作不能像《仙境传说 奥德赛》那样嗖嗖嗖地往上跳，需要玩家装备上光环然后制造立足点，接着在空中展开攻击。可是要踩上立足点也十分麻烦，玩家需要站在用光环制造的平台的正下方才能上去，而平台是会被巨灵的攻击破坏掉的！立足点本身范围很小，想要对 BOSS 的其他部位进行攻击，就只能回到地面制造新的平台再进行攻击，这让战斗的节奏有些断断续续。再加上该任务中的巨灵是以突进式的电锯攻击为主，动作十分激烈，凭一人要同时负责制造平台和输出，基本不可能，大多数只能在 BOSS 的脚边抱头鼠窜。如果正式游戏中也是这样，想必玩家需要很长时间去适应巨灵战。





《猎天使魔女 2》比起前作更加赏心悦目，艳丽的风景和诱惑力十足的演出让人玩得热血沸腾。本作的剧情紧接一代，同时又交代了前作故事的缘由，算是比较完满了。而本攻略将着墨于剧情描述及收集要素，希望因机种而未能入手的玩家也能对故事有个大致了解。

文 初心者　美编 心の永恒

猎天使魔女2	Nintendo	动作
Wii U ベヨネッタ2		日版
2014年9月20日	本地1人，在线1~2人	对应年龄：17岁以上
售价为：7700日元		

游戏系统



读取游戏时，按 Y 键可以复制存档。主菜单中的画廊（Gallery）在通关后解锁。“TAG CLIMAX”是在线多人模式，“UMBRAN TEARS OF BLOOD”(魔女之血泪)相当于成就列表，里面包括“修炼”和“魔女的乌鸦”，总共有 50 项。

关卡难度

游戏一共有 19 个可选关卡，主线通关后出现最后一章，可以在里面获得卡牌。

在关卡章节 MENU 选单，可以更改操作的角色及其服装，查看各难度下的战点通关情况，选择难度，进入训练模式、游戏选项，以及回到主标题画面。

关卡中的每场战斗为一个战点（Verse），战斗结算画面右上角显示了是第几个战点，关卡结算画面的评价中，如果有奖牌的位置是空的，证明战点有遗漏。关卡中的特殊空间是挑战（ムスペルヘイム），也属于战点。

游戏难度有 4 种，通关难度 1，可以使用贞德、开放画廊、增加商店商品、获得卡牌、武器、手帐；通关难度 2，解锁秘藏品；通关难度 3，追加最高难度，解锁罗莎、秘藏品和天使歌声。



多人游戏・卡牌

“TAG CLIMAX”中可以联网和其他玩家共同对抗所选的敌人（卡牌），或者一边和电脑合作一边等待其他玩家邀请。该模式会有 6 场战斗，中途退出也能拿到相应报酬。可选装备等取决于故事模式进度，且无法使用道具，在选择卡牌的时候需要投注，从而决定战斗的难度。

卡牌在主线以及 TAG CLIMAX 战斗中可以拿到。任意难度主线全战点通关，隐藏章节 1 ~ 4 通关，余下的 4 张卡牌都在 TAG CLIMAX 模式拿到。它们是 13 号(完成后可用巴尔德)、24 号、26 号和 53 号（完成后可用罗丹）卡牌，都会在 TAG CLIMAX 的战斗中随机出现，战胜后获得。

©2014 Nintendo　©SEGA

商店·装备

天使歌声·武器

天使歌声是唱片一样的收集品，剧情攻略中会提及容易错过的几个。收集完整后进入商店，罗丹会帮忙解锁对应的武器。

饰品·招式·服装

暂停菜单的第二页是饰品。饰品的装备栏位有3个，但第三个是新手专用的，只能装备“永远なるマリオネット”，且第1难度以上装备的话都会扣一半的连击分数。在购买饰品之前可以试用，学习一下具体的用法。

セレ–ネの光	魔力1格以上时被击中，自动消耗魔力，发动魔女时间
魔界交信器	魔力4格以上时长按X+A发动召唤攻击
プ–リ–の守护蝶	魔力4格以上时长按X+A发动召唤替身
ディネタの星	体力未满时，按十字键↓挑衅敌人回血
恶因恶果の数珠	紧急回避时，以魔法攻击代替魔女时间
绝望の眼差し	装备时，敌人一直处于激怒状态，用来增加连击分数赚钱
报酬の小槌	用酷刑技能打倒敌人时掉落的奖励增加
マハ–カ–ラの月	敌人攻击的瞬间向其推左摇杆，反弹其攻击，在自己硬直无法回避时也有效
破灭の耳饰り	魔力充满时，按L键召唤魔导机
永远なるマリオネット	战斗时会自动调节攻击类型，轻松使出连击
时の腕轮	第2难度以上全章节至少为黄金评价才能购买，魔力4格以上时，按L自由发动魔女时间
绝顶の腕饰り 2	第2难度以上全章节至少为白金评价才能购买，装备后魔人的攻击力增强，但受到的伤害增加
长の证	完成25项“魔女血泪”时可购买。魔力消耗完毕时，自动回复至2格魔力，可以配合“セレ–ネの光”使用
绝顶の腕饰り	完成所有“魔女血泪”时可购买。

招式列表中，购买倒数第二个之后会出现最后一个招式。招式的右边显示了招式的连击分数，在战斗时用来计算最后的奖励和评价。

搭配武器的服装是香水，在武器界面按Y键切换。收集完整的服装需要达成以下要求：入手与服装同名的武器，购买服装“ス–パ–ミラ–2”和“ス–パ–ミラ–64–2”，通关第2难度并购买出现的“ス–パ–ミラ–”，通关第3难度并购买出现的“ス–パ–ミラ–64”。注意服装列表最后一个价格为9999999的不是服装，而是挑战罗丹的入门券。

调合秘药·秘宝

暂停菜单中，第三页是可在战斗中使用的道具、收集到的调合素材和碎片，以及当前的角色能力。战斗时长按十字键即可使用装备好的秘药，比如用棒棒糖补充血量（绿色）、增加攻击力（红色）和魔力（紫色），甚至进入无敌状态（黄色）。在菜单的左下角有调合的配方书，可以在这里合成棒棒糖等秘药。而调合书左边的“ミダスの证”可以增加金钱掉落，用来在第14章赚钱效果拔群，而右边的是复活针剂。

在关卡中，收集4个魔女之心碎片可以增加一格血量，2个月珍珠碎片可以增加一格魔力。在商店的道具菜单中可以直接购买完整的魔女之心和月珍珠。



收集要素

游戏中的收集有手帐的记忆、魔女的血泪（修炼和乌鸦）、天使歌声、穆斯贝尔海姆（本文称为挑战）、天使和恶魔阶级、魔兽战记，在暂停菜单的最后一页可以查看。其中完成魔兽战记需要使用一次罗莎（ロ–サ）进行游戏。

魔女的修炼：任意难度通关，购买商店的物品以及刷怪和使用各种招式战斗，可以完成一半左右的修炼。余下的需要通关最高难度（不要求战点和评价），调合所有道具，收集所有天使歌声、手帐记忆、卡牌，打开所有透明的魔女棺材，完成所有的挑战。剩下的最后几个要求比较特殊，请参考表格。



编号	达成条件
25	在剧情模式装备アル–ナ，在地面长按攻击，卷起敌人砸地，共计50次
26	在第12章无伤打败巴尔德，可以在低难度靠道具回血和无敌通过
27	在剧情模式装备アンダイン，冻住冰属性以外的敌人，共计40种（包括BOSS）
28	在战斗机小游戏中消灭出现的所有敌人。建议利用饰品和魔女时间，在低难度完成
29	在10个过场动画中触摸贝优妮塔（使用GamePad）
30	击败罗丹。购买入门券即可挑战，胜出才扣钱，且之后变成免费



RECORDS OF TIME:终焉

开篇的两章只是让玩家熟悉游戏基本操作和剧情的序幕，不包含收集要素。

◆终焉

满月之下，带着黑框眼镜的短发魔女和蒙面的长发魔女并肩对抗成群的天使，而这背后的一切，都发生在光明与黑暗孕育的永恒世界里……

阿萨神族的传说——可以追溯到世界的起源，在无人知晓的原初世界的状态时，世界因争端而分成三块——光明与黑暗，以及混沌。作为混沌而诞生的世界，即是人间界。

不久后，三界分别产生了各自的统治者。当然了，人间界也没有例外。其神名为——阿萨（エ–シル）。

阿萨长年居于山之巅，静静地守望着下界。他的观测确定了万事万物，世界的存在因其观测而得到承认。意即身为观测者的他，以其所见创造了世界，他的眼睛便是创造世界的神力。

然而阿萨为不成熟的人类而感到担忧，他便把自身掌控世界的力量一分为二，交给了人类。此乃“光之右眼”、“暗之左眼”。神之双眼同时也给人们带去了“选择”的概念，光明与黑暗，非此即彼。凭借确定世界的双眼，人们得以选择自己的道路，人们学会了认清自我；继承了神之双眼，



作为创世主，人类从此迈向了伟大的繁荣之路。

“流明贤者……”贝优妮塔在天使残骸的余光间看见了突然出现的蒙面的神秘人。神秘人射出的羽毛，似乎在召唤着另外的天使。

“不会吧，别跟我说还没死干净。”贝优妮塔半信半疑地说道。

流明贤者二话不说便发起了攻势，然而贝优妮塔的子弹对他毫发无伤。“哎呀，你不爱聊天？我见过的贤者可是很健谈的男人。”

交锋中，贤者的面罩破裂了一角，贝优妮塔看到那只发光的右眼，倒吸了一口凉气……

镜头转到现代，周遭是一片战斗后的残骸。“我不会让你逃走，跟我一起归西吧。”垂死的巴尔德带上独眼镜，出窍的灵体被拽了回来。临死前，巴尔德只留下了一句话：“你完成了约定，谢谢，永别了……我的女儿。”

就这样，最后的贤者拥有的“光之右眼”伴随着其主人的性命，从世上永远消失了。

PROLOGUE:混沌の世界

◆混沌的世界

在美国的街头，到处洋溢着圣诞的节日气氛，空气中却蔓延着让人不安的广播：“各地相继发生异常的气象状况，以及大规模的地震……受此影响，政府编制了专门的调查小组，认真研究其背后的原因，以求尽早解决……”

“搞什么鬼！”恩佐望着街头的大荧屏出了神，手上的礼盒又叠了一层，他被吓了一跳。

“我们再去买双鞋，走吧。”一身纯白大露背淑女装束的贝优妮塔悠闲地说道，她一边抽出口中那根棒棒糖，举手投足依旧充满了诱惑力。

恩佐不服气，埋怨道：“明明是我要买东西，凭什么要我当你的苦力！再说了你买这么多鞋子干吗？你是八爪鱼吗？”

“啊啦，你确定不要收回刚才那句话？前阵子的委托我还没收费吧，话说当时是谁哭着求我，还怕会被人吊死的呢？”

“哎，真是麻烦的人情。到底是知人口面不知心，谁会想到侍奉神明的祭司在背地里竟然还是把天使送进地狱的魔女！喂等等我！我说，魔女不是死了之后要被拖进地狱一生受罪吗。为了弥补罪过，还去给惨死的人吊丧，你就不怕遭报应？”贝优妮塔把情报贩子恩佐的怨言当耳边风，但他还是没有要闭嘴的意思。

“都怪你，我到现在还没买到东西！”

“那你要买什么？”

“才不告诉你。跟你扯上关系都没好下场，赶快打车滚回家去吧！”

话音刚落，红色衣服白色长发的女子驾着摩托冲了过来，几乎要把恩佐的蛋蛋碾爆。

“贞德，好久不见。最近跑去哪里了？”贝优妮塔上前搭话。

“只是去调查一些事情。瑟蕾莎，最近你不觉得有些不太对劲吗？”

“这么一说确实有点。你看这穷货情报贩子，竟然能跟老婆孩子过得那么滋润……”

“少废话，真是多管闲事。”恩佐忍不住反驳一句，“瑟蕾莎？呵，你还好意思自称瑟蕾莎。找回了记忆，发现自己的名字原来像个小女孩，搞不搞笑。你来干吗？没人叫你过来。”

贞德对他冷笑了一声，不过还是无视了这个家伙，继续谈起刚才的话题：“我想你也发觉了，天界那边一点动静也没有，太奇怪了……而且，‘下面’也是一样。”

贞德的话引起了贝优妮塔的注意。今日正好是圣诞节的巡游，在市中心上空飞过了空军部队的飞行表演，地面人潮涌动。恩佐终于想到了要买战斗机玩具当礼物。

“具体的情况晚点再谈吧，我先回去。”贞德跨上他的坐骑。

“圣诞派对也交给你了。”贝优妮塔的预感应验了，战斗机上出现了天使，一场战斗在所难免。可惜她“脚上的普通手枪”一点儿也不管用，她两脚蹭掉手枪，说道：“什么破烂玩意儿，真讨厌。”

地面的恩佐正要逃跑，轿车却抛锚了。“我就说跟着那女人得倒霉！”这时车前出现了一个圣诞黑人，他扛着礼物袋自言道：“哼，给你一份礼物好了。”“你、你是……罗丹！开什么玩笑！”“嘿，这不是恩佐吗。让开点，赊账还没还清你可不能死。”

翻天覆地的战斗后，贝优妮塔再次见到了贞德。贝优妮塔本想让她买到鱼子酱回家，却因为召唤出来的魔兽失控，而使舍身救己的贞德身负重伤——贞德的灵魂，被活活扯进了魔界。

——某处，流明贤者面前出现了新的神秘人。

“流明贤者啊，你不想复仇吗？我认识你的仇人。夺走你最爱的那个人。”

“你说什么？！”





◆间章

“死去的魔女无一例外，魂魄都会被拖进魔界。魂魄变成瘴气，在魔界迷走，永远地遭受苦痛的折磨——这是跟黑暗住民达成契约的前提。”罗丹一边处理贞德的肉体，一边解释道。

“讲什么课呢？这家店招牌没写是什么大学吧。”

“一点也不像你啊，贝优妮塔。有你这种能耐的术者，不可能会搞砸召唤术。一定有什么原因——比如说控制这个世界的力量产生了异变。”

一旁的恩佐看着裸体的贞德，喃喃道：“死了也这么好看。活着的时候，老觉得这女人惹不得，现在这样子……还是不好惹……”

“人家还没死呢。”贝优妮塔愤愤道。

“魔女的死，只有在魔女的魂魄变成瘴气，融入魔界，完全消灭时才能盖棺定论。被拖进魔界的魂魄，已经无药可救。”



他摘下贞德的“心脏”，交给了贝优妮塔。“你们魔女生存必须的魔导器，摘下了就代表肉体的崩坏。但是没有这个的话，魂魄也无法回收。记住了，维持肉体的结界只能撑24小时……”

“魔界的入口，‘地狱之门’……”贝优妮塔思忖道。

“我不打算拦你，但是你去了大概也是白去，”罗丹说着，把余下的液体也倒了下去，“好了，这样就能减缓肉体腐坏的速度。”

贝优妮塔收下魔导器，让恩佐准备私人飞机，前往地狱之门的所在地——当然是不顾什么恩佐的圣诞节了。

CHAPTER Ⅰ:起源の都 ノアトゥ-ン

在码头开始会有收集要素，但部分需要特殊能力才能进入，在获取能力之后回来收集即可。场景中的一些物件可以攻击打破，拿到调合的素材等等。而金黄色的棺材（以下称作宝箱）也是直接攻击打破。攻略中着重提示有数量限定的收集，比如魔女的乌鸦和魔女之心碎片，正北方向为初始位置面向的方向。

●魔女之心碎片：初期无法获取，需要海蛇形态。在西南码头地图看板下方入水，到达断崖的位置游下去，往后看到靠近岸边崖壁光亮的入口，拐进去尽头有宝箱。



▲开始之后向右走到达木板码头找到乌鸦，要用黑豹形态靠近捕捉。

●月珍珠碎片：在东侧二层的透明宝箱完成挑战。只要注意跳跃的时机，以黑豹形态收集5个物件即可，最后一个从帐篷跳过去比较方便。

●魔女之心碎片：西北水下的宝箱有1块；附近的ムスペルヘイム挑战完成后也有1块，要在30秒内击败敌人。



▲在第五章学会ビ-ストウィズイン后，购入秘传书，用变身乌的技能クロウウィズイン滞空找到乌鸦。注意从东边的楼梯上去二层，变成黑豹后从尽头栏杆跳出去，然后二段跳，再变成乌朝着目标直线飞过去，靠近的时候可以再跳一下就能拿到了。

●魔女之心碎片：进入水底无法回头。第一场战斗后跳到远处的平台打开宝箱；在挑战的附近潜水，拐过拱门有另一块碎片。

●月珍珠碎片：挑战的要求是在魔女时间中打倒敌人。一般攻击是伤不到他们的。

◆起源之都



“灵峰芬布尔——传说之中通往魔界和天界的高山，‘地狱之门’就在山中某处。准确位置没有人知道，甚至说不准是不是真的有。这座山被奉为神灵，正因为接近它的人们都会被拒绝。登山的人必定会遇难，坐飞机靠近后坠毁的，更是数也数不清。呵呵，总之不是进了天堂就是下了地狱。我就在山脚下等着，你完事儿了就来找我吧。记得包我的食宿差旅费！”

贝优妮塔和恩佐乘坐私人飞机前往灵峰，途中却被龙一样的怪物袭击，抛弃队友的贝优妮塔只身寻找地狱之门的入口。她落到了灵峰脚下的城镇诺亚顿，而尾随其后的，则是一只小松鼠。

小松鼠的真身，原来是一个年纪轻轻的小弟。这个魔术师使用卡牌来战斗，单人对付几只天使也竟绰绰有余，只不过气焰太过嚣张，被贝优妮塔玩弄于股掌之中。

再次碰面时，他被天使的残骸压住，动弹不得。“赶快救我出来！”

“这是求人的态度？难怪被天使教训了。”

“烦死啦。算了，我们交换条件。”

“听好了小子。求救的是你，有资格谈条件的只有我，搞清楚状况哦。”

“好吧，但是要我带路的话……”

“还没听懂？轮不到你来谈条件，”贝优妮塔的枪口对准了兜帽小子，“还有，说话别没大没小的。”

“哼，我也不叫小子，叫我洛基。你又没说过自己叫什么。”

“贝优妮塔或者瑟蕾莎，你喜欢哪个？”

“呵呵，瑟蕾莎，一点都不配。”

“随你的便，走吧小子。”

“叫我洛基！”

“等你有点男子气概再说吧。”

贝优妮塔从小子的话中听出了蹊跷，相必他对灵峰和地狱之门都有一定了解，而洛基明显被天使追杀。于是在教会再次相遇时，两人达成了合作协议：贝优妮塔护送洛基，确保他的平安，而洛基则充当她前往地狱之门的向导。

不过洛基三番四次地拖了她的后腿，小松鼠怎么调皮也敌不过黑豹的爪牙，魔女一把捉住了他：“哎呀，原来你还有这种本事。”为了不让他碍手碍脚，贝优妮塔顺手就把小松鼠塞进了自己的双峰。

●魔女之心碎片：进入水之广场，在西边的透明宝箱拿到1块；下去广场的水底，完成挑战拿到另一块，挑战中一边打倒敌人一边可以增加战斗的时间。

剧情之后爬上中央的石碑，从顶部开洞的位置可以穿过去，开始中 BOSS 战。承受一定伤害后，BOSS 的剑会掉下来，这时要攻击剑。

进入教会，首先不要跳到下面去，在 2 楼以黑豹形态跳过去找到乌鸦。在 2 楼右边的挑战中无伤通过即可获得 1 块魔女之心碎片；在挑战的附近的宝箱中拿到月珍珠碎片。

剧情之后，在门后的透明宝箱拿到魔女之心碎片；在前方阶梯拿到调合配方。

出了教会在空地战斗完毕，回去教会第一张地图又刷新一次战斗，然后再回来。在水道中战斗之后拿到魔女之心碎片。之后进入 BOSS 战。

CHAPTER Ⅱ:时の记忆

一开始在右边完成挑战，拿到月珍珠碎片。要求是打倒天使后捡起天使的武器再消灭敌人。

跳下水道，在水源的洞下穿过去，在尽头宝箱处拿到魔女之心碎片。

剧情后按照 QTE 按键进入魔女时间，可以乘浪到达对岸。魔女时间内往回走到广场会触发另一场战斗。在对岸开门后往回走也会触发一场战斗。



在乘浪事件后门会打开，在建筑物内东侧可以找到乌鸦。场景变化后，爬上旋梯穿过空洞。BOSS 战后左边的挑战要求连招不中断通过，只要不被攻击打中即可，成功后获得魔女之心碎片。

CHAPTER Ⅲ:神域 ～天国门～

本章只有 BOSS 战，在水上躲避障碍物之后进入空中的战斗，建议使用弓箭，留意躲避连续的打击技能。

CHAPTER Ⅳ:邂逅

一开始在房顶的洞那里跳下去有一本手帐，比较容易遗漏。在屋顶的尽头往左跳到远处的屋顶，拿到魔女之心碎片。

在踢坏钟楼的位置往回走，以乌形态飞到对面会有一场战斗。

在立体循环的塔顶场景，注意绕一圈，会找到一个挑战。要求不中断连招通过，最后有盾牌的敌人比较麻烦，要及时回避和用手枪射击避免中断，完成后获得魔女之心碎片。另外在柱子背后有透明箱子，完成后获得月珍珠碎片。



▲门打开后触发战斗和小弟的剧情，之后看到进来的门口上方第一根电线贴墙壁的乌鸦。这里可以离开门一段距离，跳到乌鸦一侧的帐篷上，然后对着墙壁蹭一下，在顶点二段跳，变成鸟后就有足够的高度，飞到乌鸦经过的位置，等按键提示和声音出现即可捉到乌鸦。

在 BOSS 战之前有商店的场景，注意要破坏掉那对情侣的长椅，触发一场战斗。

◆时之记忆・神域・邂逅



贝优妮塔意外碰到了臭美男记者卢卡，据卢卡调查到的消息，诺亚顿正是连接三界的重地，天堂之门、地狱之门均在此处，而洛基也从他仅有的记忆里透露出惟一的捷径，就是水之大圣堂的天空之桥，只不过最后会到达地狱还是天堂，就要看个人的造化了，他的目的也非常单纯：无论如何都要前往灵峰。

一路上，两人遭受天使的拦截，通往天国之门的途中，洛基落单了，并且遇到了蒙面的流明贤者……

CHAPTER Ⅴ:水の大圣堂



▲开始之后在地面往左走，在透明魔女之棺的左边石块的洞中找到乌鸦。

找到乌鸦。到中央调查两次，触发战斗。之后游到上方，这里的挑战要求不落地通过，建议用弓箭完成，获得月珍珠碎片，从塔顶离开。大广间剧情后返回水中，触发战点。

在大广间地面拿到天使歌声，附近有一处战点。上旋梯后有一处挑战。在洛基逃跑时可以回避，蓄满魔力按 L 发动攻击。

一开始要变身海蛇上岸，剧情后往左有透明宝箱（水中 4 颗，空中 1 颗）。

继续往西北角水中走，拿到天使歌声。游到东侧上岸有一处挑战，没有特殊要求，但魔女时间无效。最后从水中向北离开，途中往后走有一场战斗，拿到月珍珠碎片。



▲在水之大圣堂的大广间，洛基的事件中一起爬楼梯的时候，往左看到突出来的最后一根柱子上有乌鸦。

进入地下墓地，在左边

◆水之大圣堂

幸亏贝优妮塔及时赶到，洛基得救了。但是经历了与流明贤者的一场苦战，贝优妮塔和洛基都掉进了附近的水域。本以为保护对方的洛基，却溺水昏迷，被海蛇姿态的贝优妮塔救了上来。

“小子，你也太乱来了。”贝优妮塔放下洛基，看着他，心想区区一个小孩子竟然也敢跟流明贤者对峙。她越来越觉得不对劲，不禁担心地喊了起来：“喂……小子，快醒醒！”

“噗，哈哈哈哈哈——”

“你！”淑女被假装昏迷的小子气得炸了毛，起身一脚踢飞了他。

洛基大笑起来：“对着不认识的人，你也能慌成这样啊。”

“是敌是友都不清楚，你不还是拼了命？”“不然还当什么男人。”洛基得意了起来。

“我认识的男人里面，的确也有这种做事不经脑子的呢。”“那家伙一定也是个好人，不过可能也是个色狼。”说完，洛基又捂着头，似乎之前的记忆又让他痛苦了起来，不过很快他就指着前方的建筑说：“前面



就是大圣堂了，走吧。”看来赶时间的并不止贝优妮塔一人。

两人来到大圣堂的地下墓地，配合洛基的能力和贝优妮塔的钢管舞，大圣堂渐渐恢复了原状。这时名为苦痛的魔兽从天而降，“这是魔界的怪物……为什么魔界要跟我作对？”贝优妮塔越发感到不安，幸好她召唤的独角兽还算顺从，轻松解决了对手。

“上去旋梯应该就到了。”洛基说道。

“我信你，这是女人的直觉。”“哼，这又不是什么漫画情节。”“至少我知道，你跟以前的我情况类似。我曾经也失忆过。”“我只知道自己要去芬布尔灵峰……”“真是可怜的小子。想妈妈了吧。”“才不是！”

贝优妮塔显出温柔的一面，安慰道：“按自己的想法去走吧，我就是这么做的。”

在大圣堂的旋梯上，记者卢卡再次出现，他躲开了洛基的飞卡，一眼就认出了这个小子。

“我说那个做事不经脑子的男人，就是这个人。这次又要调查什么？”贝优妮塔问道。

卢卡掏出了笔记本：“各种猛料啦，不过，在这个灵峰山麓的小镇，最有价值的还是‘阿萨传说’……”

洛基明显对这个词汇并不陌生。“贝优妮塔，我想你也会牵扯进去哦。”卢卡补充道：“阿萨的传说……继承了神之双眼的人类。”

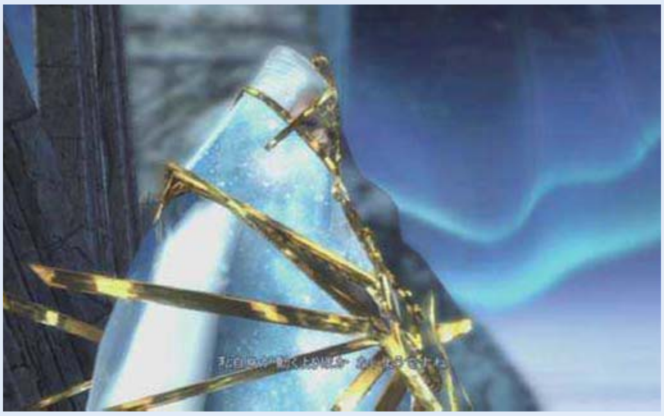
“神之双眼……”贝优妮塔不觉严肃了起来。“没错，那就是贤者和魔女掌管的‘世界之眼’。”

“世界之……眼？”这时洛基似乎听得一头雾水，又或许只是记起了什么。

“只是光之右眼已经从世上消失了，成为最后的贤者的陪葬品。世界的异变，也许就跟这件事有关系，我要亲眼看看世界的变化。世上的真相永远只有一个——这就是我追求的东西。不要小看这个出色有才的美男……啊！”

忍了好久的贝优妮塔，终于出脚踢飞了这个恶心帅。

洛基利用自己的能力，启动了大圣堂里的大水球机关，水球高速上升，他们穿越了大群的天使，终于来到了圣堂的顶端——天空桥。然而好事多磨，临近天空桥的两人被天使截击，尽管消灭了敌人，他们还是掉到了跟灵峰位置相反的地方。高大的建筑内积水颇深。洛基说这个地方似曾相识……



◆间章

“又失败了吗。果然还是不能单靠这些杂鱼，我还是亲自出手吧。”神秘人跟流明贤者说完，降落到大圣堂。此时他还不知自己恰巧被卢卡目睹其踪迹。而另一边，则是从天空桥落下的贝优妮塔和洛基……

CHAPTER Ⅵ:天空桥

本章只有BOSS战，建议还是用弓箭猛射，BOSS的纵斩预备动作时间比较长，要稍微耐心一些。

CHAPTER Ⅶ:方舟

破坏开始地点身后的残骸，拿到手帐。中途往右走，有一个挑战，要求在魔女时间内击败敌人。最后的BOSS战节奏比较快，要注意其背后的召唤攻击。



▲和ヘイトリッド战斗后，即在第一个战点的位置，往上方观察，在右侧的斜坡变成黑豹上去，二段跳找到乌鸦。

◆方舟



“终于走投无路了呢，”曾经三番四次出现在洛基眼前，跟洛基一模一样的幻影突然开口说道：“你不属于这个世界，一分为二的我们，注定只能存在其一，不是你死便是我亡。”说罢，双方飞出了手中的卡牌，洛基跟跄倒地。

“没事吧，小子。”贝优妮塔在一旁关切地问道。

“贝优妮塔，我记起来了……地狱就在附近……”洛基若有所思地说。

与此同时——

“时间所剩无几了，”还在酒吧的罗丹手上握着魔导器，如此说着，他走向贞德，“要是能赶上，那真是奇迹了。”

——两人找到了方舟，继续沿水路进发，却被魔鬼鱼活活吞进了肚子里。“小子！你在哪里——”贝优妮塔发现周遭的断壁残垣，心想洛基不在身边，环境也都没办法恢复原貌了。

贝优妮塔在魔鬼鱼的内脏发现了洛基，此时蒙面的流明贤者又来滋事，看来除了子弹打不中他之外，他还能操控子弹的位置，藉此反攻。可是这次他的战意收敛了不少，贝优妮塔问道：“为什么要对无辜的小孩动手，你以为这样就能吸引我注意吗？”

“暗影魔女，可别自作多情了。你才是多管闲事的那个人。”

“你说什么？！”

大战一触即发，双方在魔鬼鱼的体内施展召唤术，战得正酣之时，贝优妮塔发现了贤者胸前金色的圆柱状挂坠。

“小子！”洛基的卡牌打中了贤者的面具，也打断了贝优妮塔的注意力。她回过神来，只见贤者的右眼闪烁着亮光。

贝优妮塔不敢相信眼前的事实：“光之右眼……”

CHAPTER Ⅷ:古の文明都市

◆古代文明都市

战斗炸开了魔鬼鱼，二人落到一片充满了浮游残骸的地方，眼前则是倒金字塔的巨大建筑。

“难道这就是……”

“终于到了，这就是地狱的入口。”

“地狱之门！”

“竟然要到这种地方来见面，你的朋友还真是大牌。”洛基嘲笑道。

贝优妮塔轻轻叹了一口气，“就是，为了给我挡刀，不但被杀死，还沦落到地狱来。谁敢小看她。”

“什么……”洛基顿了一下，苦笑一声：“哼，我倒想见识一下是什么家伙。芬布尔灵峰我先不去啦，帮你把门打开一下好了。”

“哦，你说真的？”

“不小心听到这种悲惨故事，我想跑也不好意思了吧。再说了，那个面具男，要是被他偷袭就麻烦了。走啦！”

走到有金色瀑布的位置（商店之前），往瀑布对面下方看，可以发现隐藏的位置。打败会变形的BOSS，在平台附近找到乌鸦。之后往商店的方向走，进入洛基开启的入口。在庭院战斗后，进入建筑物的门，拿到月珍珠碎片。

回到原地，就去章节最初的位置，触发一个战点。最后调查传送门，这里要玩一个飞行小游戏。



▲飞下去隐藏的位置，可以跳进一个挑战。要求使用敌人的武器通过。

传送门之后的场景第一场战斗后，从远处的宝箱飞到角落，拿到天使歌声，往黄色传送门走也有一处战点。之后直接飞行绕到传送门离开。



▲在“パラディソ 黄昏の庭”的战斗后，进入有水的房间，往右上方看。站在台座上向着乌鸦二段跳。

进入黄昏之庭，在水下留意墙壁上的挑战，变身海蛇进去，要求是不落地通过。敌人合体后会迅速破坏落脚的平台，建议跳到中间，然后用弓箭不停射击使其硬直，尽快解决大的那只，而魔女时间中比较容易控制跳跃。

进入水底走到尽头，这里的场景跟之前的类似，从柱子跳到2层，拿到这里的魔女之心碎片后变成海蛇离开。

在下个场景的挑战要求连招不中断，要小心被减速，建议还是用弓箭解决。上楼梯后被追杀，变身黑豹逃跑即可。在最后的传送门飞行小游戏破坏红色水晶获得魔女之心碎片。

CHAPTER Ⅸ:ゲイツ・オブ・ヘル



▲在圆形平台战斗后，在前面左侧的墙壁上找到乌鸦。靠近也不会飞走。

注意一开始先不要转动机关，往右飞过去有第一个战点。在传送门之前有透明宝箱和挑战，挑战中打倒敌人从而增加时间，这个挑战难度不小，必要时可以使用道具。

在穿过传送门，重新回到破碎的户外空间后，在有商店的圆形平台后方的地面上找到乌鸦。



▲从此处过去有一处战点。再往下跳，走到尽头可以拿到天使歌声。

◆地狱之门

借助洛基的能力，贝优妮塔成功打开了地狱之门。

“嘿，愿意干这样吃力不讨好的事情，也就你一个而已了。”

“也许吧。”贝优妮塔回答说。

“好了，保镖的工作就到这儿吧。有缘再见啦。”

“等下，小子。你自己一个人，太危险了。”

“我都带你到这儿了，接下来还得去芬布尔灵峰呢。”

贝优妮塔听了，训斥洛基说：“不行，丢下你这样的小孩子，我也会分心的。你就乖乖跟着我，等我把事情解决了，再陪你去芬布尔。”

“喂喂，开什么玩笑。陪你去地狱要危险好几倍好吗？”他转身迈开步子，“我闪人啦，替我向你那大牌朋友问个好吧！”

“小子！”

贝优妮塔举起了手枪。

“刚说就到，”洛基望着面前的人，“我不就蹭了一下你的面具而已，有必要这么生气吗？”

枪口对准的，是流明贤者。

远处传来了神秘的话音：“当然了，你可知道自己罪孽多么深重。”神秘人继续说：“记忆消失了，印刻的历史却不会消失。你说是吧，流明贤者？”

二对二的战斗箭在弦上。

“等等！”被流明贤者拦住的洛基问道：“你一直在追杀的该不会是我吧？”

“支配者啊，就算是小孩子，我也不会放过你。”贤者摘下面具，“看到这张脸，你还敢说自己是无辜的?！”

“哼，我还真没印象。你还不如来个自我介绍吧。”

至于挡在贝优妮塔枪口的，自然是神秘人：“你的对手是我！你身上还有属于我的东西呢……你的眼。”

预言者——企图夺走其左眼的神秘人，贝优妮塔面对他，显然处于下风。

“贝优妮塔啊，暗之左眼在你身上简直就是暴殄天物。还是乖乖交出来吧。”

“对小孩子动粗的人，你不配得到任何东西。”

“那好，就让你见识一下我的力量——‘时空超越’！”

贝优妮塔脑海中顿时闪现出历史的记忆——牢笼一般的暗室里躺着许多魔女的躯体，站在其



中的巴尔德质问起来："不是说阻止魔女的暴动吗，为什么要做到这个地步。"

"三位一体的世界，是主神裘贝蕾丝统一的世界。为了将世界恢复应有的姿态，必须让人类交出神之双眼——"四元德之一，象征勇气的天使高高在上地回应着。

"胡说八道！"

"巴尔德！原来真的不是你做的……"

巴尔德怀抱奄奄一息的魔女，说道："当然了，我们都被这些家伙陷害了。罗莎，你先别说话……我一定会救你出去。"

天使又开口了，奇怪的发音让人难以理解："欺骗人类何其容易，向往混沌的你们……是时候受死了……毁灭所有贤者和魔女……让神之双眼回到原来的地方！"

"你、你说什么！"巴尔德惊得瞠目结舌，完全注意不到近处飞来的武器——"巴尔德！"——直到魔女为他挡下了这一攻击。

"混帐！……罗莎！罗莎！"此时的巴尔德，眼里却只有罗莎。而武器的所有者，则是使用卡牌的少年，额头上的菱形光亮异常醒目。

罗莎喘着气，说出了临终的话语："虽然我们 20 年未见，但是……你看，你送给我的礼物，"她从怀里探出一根金色的圆柱吊坠，"我一直有好好珍惜……最后能够见到你一面，真是太好了……"

"别说了，我为你疗伤——"

"巴尔德，照顾好我们的孩子……瑟蕾莎。你见到她，一定会吓一跳的……她才是……世界之眼的……继承人……"

历历在目的一幕掠过贝优妮塔的双眼，震惊、恐惧、疑惑、迷茫，都化作冷汗冒了出来。

预言者发话了："还不相信吗？这就是历史的记忆，这就是真相！"

洛基见状，果断射出手上的卡牌。卡牌穿过地狱之门的缝隙，大门缓缓张开了，强大的引力把贝优妮塔和洛基两人，以及流明贤者都拉扯了过去。

"哼，雕虫小技……也罢，世界归还于我，也只不过是时间问题而已。"预言者自知错失良机，便暂且撤退了。



CHAPTER X:魔の领域

出发后往左有小路，进去的挑战中魔女时间无效。之后在大路往右飞到远处，有一处战点。



▲这时往左看到龙卷风附近的平台，飞过去，缓慢降落等乌鸦飞过来捉到。

跳到尽头穿越蜈蚣的时候，留意两边以及上方，途中的环形位置，在右上角会有魔女之心碎片。

打完蜘蛛后的通路全都要攻击树根的核心，才能继续前进。中途打倒リゼントメント，破坏核心后先往左跳下去，拿到月珍珠碎片；跳上右边尽头拿到天使歌声，这里还有一处战点，这次是两只リゼントメント。要特别小心这种怪物，看到紫色的魔法阵和光线射击时要迅速避开，否则贝优妮塔会变成小女孩，之后就是被秒杀的命运。

打倒第一只リゼントメント后，破坏核心进入下一场景，一开始就可以找到左边岩石上的乌鸦。（挑战附近）

下一场景的挑战要求无伤通过。到对面打破核心，拿到天使歌声。在下一个核心右边有透明宝箱，收集碎片之后继续直走，回到之前的场景时会有一处战点。透明宝箱东侧也有一处战点。



◆魔之领域

被卷入地狱之门的贝优妮塔醒来，她看了看手中的魔女心脏，亮光又熄灭了一些——贞德留给她的时间已经不多了。

穿越让人反胃的蜈蚣虫树根地带时，贝优妮塔遇见了意想不到的人物。

"罗丹？你怎么在这儿。难道想当一回白马王子来救我？"

戴着墨镜的光头黑人吐了一口烟雾，笑着说："救你？开什么玩笑。你要是小命丢在这儿，我还得回收呢。"

玩笑之间，魔鬼鱼从天而降，罗丹跳到鱼背上大展拳脚，汹涌而来的怪物瞬间灰飞烟灭。

"看来我的猎物就在那边，"

"贞德也是。"贝优妮塔飞身而出。

"站住，别想偷跑——"

贝优妮塔回眸一笑，就差给他一个飞吻了。

"哼，随你便。记住别把我的猎物打得魂飞魄散。"罗丹见拦不住，只好目送她前往地狱的最深处。

CHAPTER XI:魔界 ～统治者～

◆魔界 统治者

贝优妮塔来到魔界宫殿，不知何处传来了人类无法理解的话语："这种气息……人类啊，竟敢凭血肉之躯闯进这种禁地。"

贝优妮塔听懂了，她不耐烦地回了几句："我是来接好朋友的啦。门禁快到了。"

"朋友？那个魔女……早被我吃掉了。人类，不想被我消化的话，赶快滚吧，别打扰我休息。虽然你也逃不出魔界了——"

贝优妮塔使出召唤术，让蝴蝶夫人搞起了破坏。"要是我把整个宫殿拆了，你看怎样？"

"住手！难道说，你也是魔女？……你也跟恶魔缔结了契约——'蝴蝶夫人'！我找了好久，蝴蝶夫人，我对你的怨恨就算千年之后也不会忘掉。我要亲自让你身首异处！"

贝优妮塔大笑了一声："哈哈，真有趣，就陪你玩玩。我说你到底都做了些什么好事哦？"

散发着狂气的曼陀罗女魔爱娜温现出了第二形态，贝优妮塔发现了在她体内的贞德。



“哈哈哈哈，多亏了这绝顶美味的灵魂，我的力量源源不断，叫我魔界女王吧！”

“就凭你这张脸？回家照镜子去吧！”

她召唤出蝴蝶夫人，将蝎子形态的爱娜温开膛破肚，救出了贞德的灵体。就在最后一击的时刻，罗丹赶来挡住了她的拳头：“不是叫你冷静点吗。还不赶快——”

贝优妮塔收起蝴蝶夫人，将魔女心脏放到贞德灵体的胸前：“贞德，快醒醒，要迟到了！……求求你，睁开眼……”

悲剧的气氛往往撑不过三秒，贞德醒来了。

“呼——还以为要亲你才肯起来呢，”贝优妮塔松了一口气，“睡得这么死，真是的。”

“这里是……瑟蕾莎，该不会为了救我……真乱来。”

“我还想说你呢。”

贞德看着自己的灵体，似乎有些不可思议。

“还得回去自己的身体呢，到时再好好休息吧。”

“瑟蕾莎，小心点……这个世界要出问题了。”贞德的灵体渐渐升上人间界，她忍不住叮嘱道。

“别管那些了，赶快回家吧。”

一旁的罗丹顾着“照料”他的猎物，他拿出新的作品吃掉爱娜温，完事之后交给了贝优妮塔，助她拯救洛基的一臂之力。

CHAPTER ⅩⅡ:ル-メンの贤者

◆流明贤者

就在千钧一发的时刻，贝优妮塔骑着独角兽赶到，她救起了洛基。但毕竟有所顾忌，与流明贤者交锋之际，她引开了对手，让独角兽驮着洛基先跑为快。魔女以黑豹形态紧追其后，而流明贤者亦化作了白狼。

“你为何插手！”流明贤者质问道。

“想报仇，先过我这关！”贝优妮塔早已做好了迎战的准备。

贤者张开孔雀般的长羽，魔界也染成了一片冲天的火海。两人殊死对决中，流明贤者怒气冲天：“唯独他不能饶恕！我一定要让他死！”向贝优妮塔劈头砍下的长枪丝毫没有松动。

一旁升起的亮光分散了他们的注意力。

“小子！”

洛基觉察自己的异变，喊道：“这是……贝优妮塔，快走开！”

觉醒的强光从他身上炸开，扭曲了时空。



CHAPTER ⅩⅢ:奇缘の街 ヴィグリッド

在修道院的分岔路开门向左走，下了阶梯后找到墙壁上的乌鸦。

遇到魔女之后，在亭子有限时挑战。跟着魔女一路打开通路，在石像的位置躲开雷击，变成黑豹前进，打开面前的门拿到月珍珠碎片。



▲到达熔岩场景不要急着跑，在崩坏的桥最后（接近建筑物）可以找到乌鸦。从侧边的岩石二段跳变鸟飞过去待机即可捉到。注意失手后乌鸦不会回来，只能在存档之前读档重新跑一遍，不要跟着魔女跑太快导致错过机会。可以在途中按暂停，看清红色乌鸦的位置再过去。成功的话会听到效果音。

经过桥上巨人后，在商店前方往左跳下去有两个宝箱。之后有 3 座巨大石像，其中一个也有宝箱。



▲熔岩场景后，进入建筑物，在左边的墙壁上找到乌鸦。

建筑物内的通道右侧绕进去有挑战，要求用敌人的武器通过，由于硬直会很大，可以利用魔女时间，建议弓箭留到最后使用。

◆奇缘之街



贝优妮塔睁开眼，发现已经独自一人。雨滴打在她身上，唤起了回忆。“这……这个地方难道是，不对，这个‘时代’……”

是的，她穿越到了——500年前的那座城市——维格利德。

她向着城内的火光走去，在喷水广场目睹了华丽的一幕。空中袭来的天使在蒙面的魔女面前不堪一击，魔女开口命令她说：“这里已经沦陷了，去钟塔集合吧。”而天空的天使舰队攻击的方向，正是中央的钟塔。



◆狩猎魔女

贝优妮塔和蒙面魔女骑上机械装甲“魔导机”，眼前的景象一片壮绝：银白的满月照耀着刺眼的火海，平静的城镇荡然无存，而这便是500年前的天魔大战——战场等待着他们。

CHAPTER ⅩⅣ:魔女狩り

本章是一本道，魔导机的基本操作跟魔女类似，长按X可连发子弹，A则是近身攻击，ZR变身则是喷射前进。途中的挑战完成后可以获得月珍珠碎片。最后的几个BOSS可以在发射导弹或者光线的时候靠近打。

CHAPTER ⅩⅤ:真实

本章在ロプト（洛普特）战后，可以在一开始的圆形广场前进方向的背后突出的地面上找到乌鸦。

在过桥穿过山洞后，从桥头的柱子跳上山体顶部，宝箱里有道具复活针剂レッドホットショット。

注意之后的铁门先不要进去，从左侧完成余下的战点、挑战以及透明宝箱再返回。在进入铁门的剧情后，跳上墙壁靠近天花板即可。



◆真实

看到象征魔女的钟塔被毁，蒙面魔女难以置信。而贝优妮塔却被突然出现的兜帽小子吸引了注意力。

“小子！”尽管外貌一模一样，看着异色的服装，贝优妮塔知道眼前这个小子不是自己认识的洛基。

“看样子被打回500年前了啊。”他轻佻地叹道。

贝优妮塔不出声，趁机把一块掉落的巨石朝他脸上踢去。然而小子毫发无损，他笑着说：“什么嘛，原来你都发觉了，不愧是左眼的主人。”

“你是谁。”贝优妮塔盯着他，眼神里满是防备。

“别管我是谁了，重要的事情还在后头。最麻烦的贤者和魔女等着呢，”他踱着步，悠然地宣告：“大好机会，我得赶快收拾那两个人……我的力量一分为二，只有取回世界之眼——”

“你说什么！”

“另一个我逃到了未来，那是属于我的力量，我不能让他得逞……还有碍事的你！”小子说完，身后伸出了六只手来，而他的真名，则是“洛普特”。（ロプト）

另一方面，洛基回到了现世，恰好被记者卢卡发现。

“拜托你……将我带到芬布尔灵峰！我全都记起来了，得赶快……”

“可是你受伤了。”

“没时间了，再不去的话，世界就要完蛋了！”洛基忍痛说着，“我和他一正一邪，绝不能任由那家伙放肆。”他拿出一张卡牌：“这是最后的王牌，没有人能挡路。求你了。”

卢卡接过卡牌，没好气地说：“喂喂，美女求我倒还好说，你这小屁孩……不过，我也不想被那个狠女人教训。”他背起洛基，琢磨着去往灵峰的路途。

跟洛普特大战一场的贝优妮塔醒来了，她追上洛普特的同时，流明贤者也赶到。洛普特手中的卡牌已然沾上了蒙面魔女的鲜血，额头上菱形的亮光分外刺眼。

“罗莎！”贤者抱起魔女，贝优妮塔在身后提醒道：“看到他头上的印记了吧，那才是你的仇人！”她捂着胸口说：“我们回去原来的时空，趁现在还来得及。”

接着贝优妮塔打开了时空之门：“没时间了！巴尔德，快走吧——回去原本的时代。”

看着怀中瞑目的魔女，巴尔德毅然跳进了时空之门，心中铭记着爱人最后的嘱咐……

——而下一刻赶到的，正是贝优妮塔和贞德。



CHAPTER ⅩⅥ:采配の力

战斗机的战斗要等准心出现再攻击，红色是射击，黄色的斩击，均可蓄力。

落地之后，往后飞到远处的宝箱有魔女之心碎片。之后就准备迎接最终战吧。（片尾字幕也有战点，可不要走开）



▲在长楼梯接近门前，左边的墙壁上找到最后一只乌鸦。从门前变黑豹往下跑再跳即可。

◆支配之力

“这里是……”

“回到我的时代了。我们得去芬布尔灵峰。”

“那里发生了什么？”

“不清楚。我只知道在那座‘神山’上，有人在打世界之眼的主意。”

“世界之眼？但是我们怎么从这里过去……”

就在巴尔德半信半疑的时候，地面剧烈摇晃了起来。

“跳下去，巴尔德！”贝优妮塔催促说。

“你疯了吗?!”

说着，黑豹和白狼便跃身出去，落脚点却是一架战斗机。驾驶舱里的人，正是贞德。

“对了，你怎么会知道我的名字。”

贝优妮塔慌忙掩饰说：“那个，刚才叫罗莎的魔女，不是叫过你嘛。总之，我们现在就直接飞过去芬布尔灵峰。”

——芬布尔灵峰的山路上，卢卡正冒着风雪，背着洛基缓慢地前行。“呼，早知道就不管这桩事儿了，照顾小女孩也没这么麻烦……”

到达一道大门前，他放下卢卡，心想：“虽然头脑发热把你带过来了，可是人家也没说要欢迎我们进去啊……”这时门悄然开启，一只手凌空捉住了卢卡的脖子，幸好又被飞来的卡牌打断。

“你搞错对象了吧！‘半吊子’。”

“呵呵呵呵，你终于记起了吗。别说得这么难听，现在的我可是有了完整的力量。只不过除了‘支配之力’而已，你说是吧？‘渣滓’小朋友。”

灵峰顶端已经被天使和恶魔两端包围，贞德在驾驶舱里说道：“这里就交给我，你们去神殿。”

两人赶到神殿，洛基已经落入预言者的手中。

“流明贤者和暗影魔女，光之右眼和暗之左眼，你们来了。这下都准备就绪了呢。”预言者把他当作人质和挡箭牌，挑衅巴尔德：“你看，仇人就在这儿，在你的面前！你爱怎么处置都行。”

巴尔德举起长枪，直指他手上的洛基——却偏偏刺中了他的额头——碎裂的金箍之下，是菱形的印记。

“怎么了，巴尔德，没听懂我的话？你的仇恨，也不过如此而已吗。”

贝优妮塔趁机要抢过洛基，但预言者并没有大意，两人被远远弹开。他高高在上地解释起来龙去脉：“他和我本应一体，可笑的是这人竟然说要让人类意识到‘自我’。神力一分为二时，神体也只得硬生生被分裂开来。按理说我们都只会成为两具空壳，但是那一半，为了维持世界平衡，却把自由操纵世界之眼的能力据为己有。”他望着洛基，继续说道：“不过，他好像也算计错了——人类的繁荣，也让心里的邪恶力量膨胀。虽然没有‘支配之力’，但借助人类这种邪恶力量，我取回了曾经的神力。现在……就只差另一半的‘支配之力’了！500年前被你逃掉，只好等到现在，转生之后的你！如今所有力量终于都能归位，统治世界的，就是我——混沌之神‘阿萨’！”



眼见洛基就要被吸收，贝优妮塔子弹连发，自然无济于事。

“‘支配之力’，回到我的手上吧！”洛基额头上的印记消失了，与洛普特的印记融为一体。“下一个就是光之右眼！”

巴尔德被他吸过去，在这空当，贝优妮塔勉强夺回了洛基。

“那个渣滓，已经没用了。”洛普特的右眼闪出了亮光。他望着贝优妮塔：“轮到你了。”

贝优妮塔看来还是很淡定，客串的记者卢卡不知道从哪里跳了出来：“这小子就交给我，你们慢慢玩儿！”

“什么玩意儿。”

“多管闲事的恶心帅而已，”贝优妮塔调戏说：“这种乱蹦乱跳的角色，连神也没想到么？”

“哼，不值一提的货色。暗影魔女，乖乖交出左眼吧！”

“有种就试试，我让你血债血偿！”

人与神的力量始终悬殊，暗之左眼被洛普特吸收，而他也正式复原为“阿萨”。

“不自量力的人，竟然想要什么自我，世界只要阿萨的意志！我的意志就是宇宙的意志！”

巴尔德回过神来，想要继续对抗：“人类会按照自己的意愿创造世界！不稀罕你的妄想！”

就算合巴尔德和贝优妮塔之力，阿萨神毕竟难以撼动。贝优妮塔和神从灵峰战到宇宙，神召唤出军机和太空激光炮，而她依旧以招牌的钢管舞还击，决斗匪夷所思，天马行空……

洛基醒来了，他拿出最后的王牌，一边翻牌一边说道：“半吊子，我的能力可不是什么‘支配之力’！统治混沌世界的阿萨神，真正的力量是‘虚无’！”翻到最后一张牌的时候，阿萨双眼黯淡下来了。“将所有事物毁灭……连世界之眼也不例外。”

卢卡搀扶着他，问道：“小子，这么做的话，世界岂不是……”“我得赌一把！世界到底会消失，还是创造自己的未来……就看你们人类了。”

失去神力的“阿萨”，终于沦为空壳。他被魔女和贤者的召唤打得魂飞魄散，飞出去的躯体也被战斗机上的贞德的召唤兽吃得一干二净。

“这下子……君子报仇十年未晚！只要时光倒流，创造新的历史……”剩下的魂魄发出了最后的哀叫。

洛基见到情况不妙，大声喊道：“混帐！他想到其他时空转生！”

然而巴尔德早就抢先一步，展开了封印术：“你就留在我的体内，尝尝永世的轮回！”

“那样的话你也会变成邪恶的！”

“怕什么！邪不能胜正！这就是人类！”

“巴尔德！”贝优妮塔吓得束手无策。

“瑟蕾莎，听好了。”“你怎么……知道我的名字……”“要是我误入歧途，到时候……你要亲手……将我……”

“巴尔德！”望着渐渐卷入时空之门的巴尔德，贝优妮塔眼前的事物也渐渐模糊起来。

“瑟蕾莎……一次就好……叫我一声……”

“父亲……”

“永别了——我亲爱的……女儿……”

“父亲！——”

片刻过后。

“世界好像还没消失吧……”“小子。”“我就知道，人类会创造世界的。”“那你会变成怎样？”“歇会儿呗。反正也没用了。”“我们还会见面么？”“天知道。要是在哪里转生了，或许会吧。”

“小子你——”“叫我阿萨……不，还是叫洛基吧。别当我小孩子就行。”“那好，到你长大了，我就那样叫。”

“要等那么久哦。好吧，这么约定，也算有个盼头。再见啦，贝优妮塔。”

“再见，小子。叫我瑟蕾莎也可以哦。”

“哼，一点也不衬！”

◆尾声



——数日后，美国街头。

一身贵妇人装扮的贝优妮塔和贞德走出时装店，闲谈之间，贝优妮塔身边经过的婴儿车内掉落了一张卡牌，还没等她捡起来看清，便随风飘走了。

“好了，去买鞋子吧，恩——”她微笑着转过身来，顺手把手中的购物袋“丢”在地上，才发觉自己记起了一件似乎不太重要的事情。

“糟糕！我把恩佐忘掉了——当时我从飞机下来，然后……”

街道远方传来引擎的轰鸣，以及一声尖叫。低空掠过的私人飞机，身后跟着一群天外来物。贝优妮塔二人跃上机顶。“讨厌，我第二喜欢的裙子也弄脏了！”她发觉新装被溅了一身机油，然后发现贞德的紧身衣也被划了一道口子——露出了赤裸裸的臀部线条。她使了个眼神，贞德慌张地躲在她身边：“啊——等下再开玩笑，要上啰，贝优妮塔！”

“果然还是这样最合适！”她们扯去华丽的衣裳，底下依旧是秀发化作的性感紧身衣，属于猎天使魔女的辣舞派对，再次开始……



《零 濡鸦之巫女》是本系列的第5部正统续作，以自杀圣地日上山为舞台，讲述了不来方夕莉、放生莲和雏咲深羽三人各自不同的故事。夕莉一直深受能看到怨灵的能力的困扰，放生莲总会在梦中梦见自己亲手杀害了一个白发少女，而深羽则渴望着能有一日和失踪多年的母亲雏咲深红相聚。心怀不同目的的三人都踏上了日上山的土地……

攻略透解 GUIDE THROUGH

文 八重樱　美编 anubis

零 濡鸦之巫女	Nintendo	动作冒险
Wii U　零 ~濡鸦ノ巫女~		日版
2014年9月27日	本地1人	对应玩家年龄：17岁以上
7128日元		

◆系统说明

键位	作用
左摇杆	移动
右摇杆	转视角
←→键	切换胶片
↑↓键	切换强化镜头
ZL键	快跑/举射影机时为锁定
下推左摇杆+ZL键	快速转身
ZR键	拍摄
R键	使用强化镜头拍摄（消耗灵力）
X键	举起/放下射影机
B键	回避

●难度：本作共有三个难度：简单/普通/噩梦，噩梦难度需通关一次才会出。简单难度下捡到的道具数量是普通难度的1.5倍，不影响任何收集成分，但没有通关评价。

●存盘：本作没有存盘点，采用的是经过checkpoint点自动保存的形式。打通当前章节后才可以选择下一章，已经打通的章节可以反复挑战。

●道具：沿途捡到的各种回复道具、胶片等是不能继承到下一章的。章节通关时，会自动将玩家身上剩余的道具兑换成得分（假如玩家在开始章节前有购买道具，但没有用完的话，剩下的部分会被减去）。



●影见：基本上相当于是一个指路系统，玩家只需要按下ZR键，就会出现残影指示玩家前进的方向（但少部分场景内无法使用）。

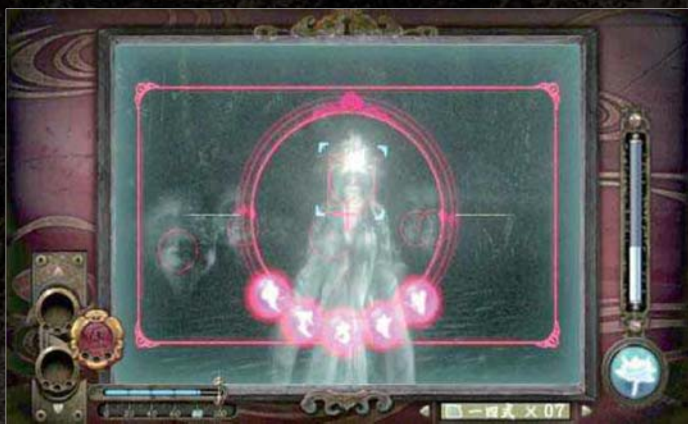
●夜泉濡：当角色走在雨中或淌水时，画面右下角的莲花就会逐渐开放，完全开放后，角色就处在“夜泉濡”状态下。该状态下，怨灵和鬼手出现的概率、受到攻击时的伤害量都会提高，但相应的射影机的攻击力也会提升，可说是一柄双刃剑。

另外，部分怨灵在受到一定程度的攻击后，身上会覆盖上紫黑色的烟雾，此时被他攻击到的话，右下角的莲花会变成紫色，角色将处在防御力低下、体力逐渐减少、移动缓慢、无法锁定的负面状态，该状态只有使用道具“清めの火”或是消灭敌人后才能解除。

●看取：打倒怨灵后怨灵在消失前会全身冒青白色的光芒数秒，此时走到他的身边会出现ZR键提示，触摸他就可了解到怨灵生前最后经历的片段，并且入手500点得分。部分怨灵在攻击途中也可以进行看取，看取会直接结束战斗，入手的得分=500+怨灵残留血量。

●战斗：本作的战斗系统和前几作有着较大差别，不再依靠蓄力攻击，当玩家对怨灵举起射影机时，被框入画面内的拍摄对象越多，拍照造成的伤害越大，与远近无关。攻击怨灵后，会飞出名为“灵片”的物体，大多呈怨灵脸状，灵片会围绕在怨灵周围飞舞，它们也算是可拍摄的对象，所以将怨灵本体和灵片一起拍摄是基础战斗手段。当怨灵+灵片的数量在5个以上时，取景框就会变红，此时的拍摄名为“快门时机”，可对敌人造成大伤害并附带击退效果。灵片如果长时间放置不理的话就会被怨灵吸收掉。

●FATAL FRAME：也就是通常所说的“FF”，是系列的精髓所在。出现“FF”时机时会有明显的音效提示，此时连续按下快门就可在有限的时间内对怨灵造成大伤害+击退效果，并且只消耗一张胶片。抓拍FF成功时在画面的左上角会有时间表示，基础时间为1秒，但假如玩家抓到FF时机的瞬间镜头内的可拍摄对象超过4个以上，那么FF的持续时间就会适当加长。FF时机大多是出现在敌人距离玩家极近的时候，也就是说如果玩家没有抓拍到FF的话，下一个瞬间就将遭到敌人的攻击，在习得了回避技



©2014 Nintendo/KoeiTecmo

能之后，要养成抓拍 FF 和回避两手准备的好习惯。

●**得分**：章节通关的得分由三个内容组成：

1. 战斗时的得分：很好理解，想要拍出好分数，FF 是必不可少的。

2. 拍摄浮游灵的得分：在拍摄浮游灵时，距离灵体越近、灵体的头部距离画面正中越近，得分越高，一般在 1500 左右。

3.（剩余道具数量 – 在商店购买的数量）× 相应的点数：各道具的换算点数为：万叶丸 250 点 / 个、御神水 500 点 / 个、镜石 5000 点 / 个、清めの火 2500 点 / 个、一四式胶片 100 点 / 张、六一式胶片 250 点 / 张、九零式胶片 400 点 / 张、零式胶片 2500 点 / 张。

根据最终换算出来的得分，会给出相应的评价，最低为 D，最高为 SS。

◆射影机技能说明

射影机可以通过入手的点数来升级。可升级的内容包括射影机的本体性能和强化镜头的性能。

本体性能

名称	效果
感知	升级后延长攻击距离。
充填	升级后胶片的填装时间缩短。
出力	升级后对拍摄对象的伤害增加。
吸收	升级后吸收的灵力增加。

（放生莲的射影机技能稍有不同）

建议玩家优先升级充填和出力，这两项最实用。其次是吸收，最后升级感知。

强化镜头一览

名称	入手时间
压	二ノ雫
灭	四ノ雫
吸	四ノ雫
迟	六ノ雫
击	七ノ雫
得	七ノ雫
缚	十一ノ雫
零	十二ノ雫
蝶	通关后获得
看	灵LIST 100%达成后获得
声	文档100%取得后获得
月	让夕莉身穿白无垢打过2个结局后获得

强化装置一览

名称	入手时间
换	二ノ雫
避	二ノ雫
测	三ノ雫
无	任务100%达成后获得（需打过噩梦难度）
祭	全任务（包含绫音的篇章）取得SS评价

◆流程攻略

序ノ雫 水笼

操作角色 雏咲深羽

从昏睡中醒来时，深羽发现自己被关在一间积水的古宅中，被冰冷刺骨的积水浸湿的衣服紧紧贴在身上，令深羽感到一股如同被拘禁一般的不适。但比起浸湿的不快感，更令她恐惧的是漂浮在自己周围大量的巫女尸体，不，那并不是尸体，深羽很快便意识到了这一点，是怨灵！“快逃！”脑海中被这一个念头完全占据，深羽在及膝深的积水中艰难地迈开了脚步……

●本章是让玩家熟悉移动操作的，使用的角色是深羽。剧情后根据提示使用右摇杆转动视角观察周围，可以看到身后有一扇开启的门。然后推动左摇杆控制深羽向门的方向移动过去。不用在意周围怨灵的袭击，因为此时深羽是没有血槽的，被抓住也不会挂。

●出门后直走，拐过一个弯看到前方有开启的门，按住 ZL 键快跑过去，但门却突然关闭了。往下推左摇杆快速转身，同时按 ZL 键调整视角，走左边第一个岔路触发剧情。

●这时候画面会变成蓝色，处于一击必杀的状态，不要犹豫，立刻转身往刚才那扇开启的门跑去，剧情后本章结束。



一ノ雫 残影

操作角色 不来方夕莉

“夕莉！”一声熟悉的呼唤将夕莉的思绪从回忆中拉回了现实，那是一段与死亡密切相关的记忆，即便夕莉没有刻意去回想，它也如阴影一般时时刻刻紧随在夕莉的身后。

呼唤自己的那个声音的主人——黑泽密花似乎并没有注意到夕莉的片刻失神，继续介绍着这次委托：“要找的物品大概就在这个废弃的旅馆内，接下来就是你的工作了”，密花一边说着一边将手中的相机递到夕莉面前：“这个你先拿去用吧，这是能拍摄到肉眼看不到的东西的射影机，对你找东西会很有帮助的。这是你第一次工作，不用紧张，你的话一定可以做到的”。从外形上看，这是一台老款照相机，似乎还是用胶片进行拍摄的，镜头周围刻有一圈梵文，虽然一眼就能看出年代久远，但保存得却相当好。

踏入废墟旅店的那一刻起，夕莉就感受到了一股寒意，这种感觉随着她深入废墟深处，就越



来越明显。好在现在天色还没有完全黑下来，夕阳的余晖穿过残缺的墙壁照射进屋内，倒是免去了打手电筒的烦恼。沿着长长的走廊前行时，夕莉突然感受到了一股冰冷的视线，她忍不住向左侧望去，在一片被夕阳染成橙红色的水面上，站着一个男子。因为逆光的缘故，难以看清男子的容貌，只见他步履蹒跚地向夕莉走来，两人的距离越来越近，直到男子的身影完全将夕阳挡住之时，夕莉才骤然察觉，面前的并不是人，而是怨灵！

“密花姐！”夕莉忍不住发出了惊呼，但当她扭头望过去时，却吃惊的发现怨灵不知何时瞬移到了密花的身后！然而就在短短一瞬间，怨灵消失得无影无踪，只剩下密花一脸困惑的望着她，仿佛刚刚的一切都只是幻觉而已……

在射影机和密花的帮助下，夕莉很快在废墟旅店的一间房间内找到了委托品相册。工作顺利完成，密花也露出了轻松的笑容：“趁着天还没有黑，我们赶紧回去吧”，说罢密花便向旅店的入口走去。夕莉紧随其后，在路过刚刚出现怨灵的房间时，她再一次忍不住扭头望去。不是幻觉！怨灵再一次出现了，而此时，密花也已远去，孤立无援的夕莉只得举起了手中的射影机……

●这一章是让玩家熟悉射影机操作的，和密花对话后需要按照提示来完成一系列动作。首先按 X 键举起射影机，然后转动右摇杆，让密花进入镜头范围内。然后下推左摇杆，离开一点距离后再转动右摇杆，让 2 个○同时出现在镜头内并拍摄。接着将 GamePad 竖起来，让 3 个○同时出现在镜头内并拍摄。最后按住 ZL 键锁定密花并拍摄。

●从密花处入手照片后，进入废墟旅店。先直走到尽头，然后左转，

TIPS 目前还没有各章节SS评价的标准最低分数线，只能给大家一个大概的提示：一ノ雫2.2万分、二ノ雫14万分、三ノ雫11.6万分、四ノ雫21万分、五ノ雫17万分、六ノ雫19万分、七ノ雫11.8万分、八ノ雫12万分、九ノ雫11万分、十ノ雫14万分、十一ノ雫18万分、十二ノ雫21万分、十三ノ雫16万分、终ノ雫41万分。

第一个岔路口可以在水面上拍摄到【浮游灵 水に融ける手】。

●继续往前走会触发剧情，在夕阳的照射下出现了一个怨灵。但这个怨灵转瞬即逝，并没有出手攻击。

●被密花叫住后按 ZR 键观看“残影”，追随“残影”一直走，“残影”下楼梯后会左拐，先不要跟过去，直走到尽头可获得【笔记 日上山の零落】，拾起笔记后马上举起相机来拍摄【浮游灵 隙间から覗う男】。

●然后走“残影”的岔路，刚进去就会有 X 键提示拍摄“奥へ进む旅馆主人”。

●钻过一个破洞后前面有扇紧锁的门，但我们没有钥匙。举起射影机对准门锁，会听到“咔咔咔”的声音提示，拍摄后入手一张照片。

●转身返回，再次钻过破洞时，上方会出现【浮游灵 吊られている男】。

●进入前方的房间，在左上角的壁橱里拿到钥匙“赤いキ－ホルダ－の键”。入手钥匙后身后会出现【浮游灵 键を见る男】。

●返回密花处开门进入，进门后立刻举起相机，在柜子的右侧可拍摄到【浮游灵 探す男】。

●举起射影机可在柜子旁的地面上看到一个发光物品，锁定后转动 GamePad 直到听到提示音后拍照，入手依赖品相册。

●之后就可以原路返回了。在钻过破洞时，前方房间门口可拍摄到【浮游灵 覗く男】。然后往出口走，跑下楼梯后立刻举起相机，并将镜头往左侧移动，在左侧房间里会拍摄到【浮游灵 见つめる男】。

●最后来到一开始遇到怨灵的那片区域，即将迎来战斗教学。因为是第一次战斗，所以没有任何难点可言，FF 时机也相当好抓，根据提示完成即可。



二ノ雫 日上山

操作角色 不来方夕莉

从废墟旅店回来后的几天，密花突然神秘失踪了。夕莉虽然很是担心，但又无可奈何，只能每天在古董店中静静等待着店主归来。这一日，一位身穿白裙的少女突然造访门可罗雀的古董店，原来她就是委托人冰见野冬阳。她的好友春河登上了著名自杀圣地日上山，担心春河的冬阳便委托密花前去寻人。但数日过去了，连密花都没有回来，焦急的冬阳决定自己去一探究竟。

因为担心密花和冬阳的安危，夕莉也踏上了日上山的土地。很快，她便在一个水潭里发现了密花姐用的那台射影机，这更增加了夕莉的不安感。

在影见能力的帮助下，夕莉顺利找到了冰见野冬阳，只是冬阳的状态看上去有点奇怪，一副失魂落魄的模样，口中不停念叨着春河的事。而且一不留神，冬阳就又失去了踪影，幽暗的森林中不断传来她的歌声：“无论何时，我都不会忘记你……”。

而当夕莉再度找到冬阳时，却被眼前的一幕彻底惊呆了。只见冬阳的左手中不知何时多了一把刀，她一边哼唱着歌曲，一边将刀刃向着自己的颈部猛地划了下去！夕莉被这一幕吓得闭上了双眼，当她再度睁开双眼时却发现眼前什么都没有，没有殷红的鲜血，也没有冬阳的尸体，仿佛刚才所见全是幻觉。然而背后传来的一阵阴冷却在警告着夕莉，有什么要来了……



●剧情后前往店铺的后门，前面是一条走廊，左侧有个书房，在书架上可以入手【笔记 日上山と自杀の传承】和【笔记 死の山 日上山】。

●返回走廊，沿着走廊一直走上楼梯来到 2 楼，在 2 楼中间密花的房间内可入手【笔记 失せ物探しの依赖书】、【笔记 影见觉书】、【笔记 冰见野冬阳の手纸】，还有【照片 二人の女子高生の写真】。

●短暂剧情后开始攀登日上山。只要按住 ZR 键就会出现残影，跟着残影前进即可。

●在一条小溪边入手【地图 日上山观光パンフレット】。继续往前走，一直来到水潭处，走到绳子拦截的地方，可获得射影机、一四式胶片、“强化镜头 压”和“强化装置 换”。

●入手相机后会出现一男一女两个怨灵，FF 时机出现在他们快速走来举手准备攻击时。

●消灭怨灵后往右走，举起相机瞄准前方的悬崖处慢慢接近，可拍摄到【浮游灵 崖に立つ女】(如果去调查跳崖女所站的地方背后会出现惊喜哦 www)。

●继续沿着山路前进，快到铁丝网处可拍摄到【浮游灵 冰见野冬阳】，并入手【笔记 冬阳の残したメモ 一】。

●穿过铁丝网进入不知之森，继续跟随残影前进，在断桥对岸拍摄到【浮游灵 冰见野冬阳】。来到断桥附近时会有个怨灵爬上来，同样不难对付。

●前往地图东南侧的“南东・纷れの洼地”，帐篷前可入手【笔记 テントにあったメモ】。

●地图的东侧的“南东・首吊りの木”，一棵大树前可拍摄到【浮游灵 冰见野冬阳】，脚下是【笔记 冬阳の残したメモ 二】，入手笔记后起身举相机对着大树上方拍摄，可拍到【浮游灵 吊るされた女】。树的后方可入手【笔记 握りつぶされたメモ】。



●然后有场怨灵战，要同时对付一个穿水手服的女鬼和一个穿帽衫的男鬼，保持移动避免被前后夹击即可。

●来到另一侧可以通行的木桥上，举射影机向右侧看，可以在水面上拍到【浮游灵 流されてゆく巫女】。



●过桥后往前走一点还可以拍到【浮游灵 冰见野冬阳】。然后往神社的右边走，在侧面房间门口再次拍摄【浮游灵 冰见野冬阳】。

●走上前去开门，发现门打不开，脚下可获得【笔记 冬阳の残したメモ 三】。

●返回神社入口处，出提示后举射影机可一次拍摄到【浮游灵 背中を见送る少女】、【浮游灵 背中を见送る少年】、【浮游灵 背中を见送る少女】(这三张照片拍摄时注意调整好角度，将三个小孩都圈入取景器内方可一次成功)。

●沿着水边前进时会遭遇 3 个一组的怨灵，这时候射影机的能力还相对有限，与其等待 FF 时机不如多用普通攻击打出灵片后，攒满 5 个灵片发动击退效果来得比较有效。

●在地图“北西・上见ノ崖前”处可看到一个发光的笔记，先不要过去捡，举起射影机瞄准笔记的左侧方向，慢慢走过去可拍摄到【浮游灵 突き落とされた女】，然后捡

TIPS 绫音的篇章比较短，要拿SS评价的话沿途的道具一定要全部捡到，看到的灵也要全部封印其行动。假如这样得分还不够的话，就反复封印灵来赚点数吧。

取【笔记 遺书のような纸片】。

●继续跟随残影走，触发剧情遇到冬阳，之后需要带冬阳前往出口。同前几作一样，我们不需要在意冬阳的移动速度，只要控制夕莉前往目的地即可。

●在西南侧的水边可捡到【笔记 沈められたメモ】，下方有个隐藏起来的区域“身隐し薮”，里面是【笔记 融けかかつたメモ】。

●之前拍摄到【浮游灵 突き落とされた女】的地方将要和这个跳崖女有场战斗。这算是初期小有难度的战斗了，跳崖女的攻击方式比较多，FF 时机同样出现在猛扑过来的时候，但时机短不太好把握。跳崖女还有一招是突然从画面中消失，此时画面中会从天而降大量树叶，看到有树叶出现时就往后退，同时将镜头转向空中，可以抓拍到 FF。



●返回神社门口时冬阳会跑去神社那边。紧接着出现刚才拍摄过的 3 个孩子的怨灵，小孩子移动速度很快，很难同时将 3 人全部抓拍到，FF 时机有两种，一种是他们扑过来的时候，还有一种是当小孩子摔倒在地时，后一种 FF 相对安全一些。两个穿和服的小孩子血量相对较薄，可以优先解决掉，剩下那个穿洋装的，单独对付就没难度了。

●胜利后前往神社右边的侧门和冰见野对话，再一次带她前往森林的出口。过桥时会捡到【密花の蜻蛉玉】和“强化装置 避”。结果刚起身，冰见野又不见了 orz。跟随残影找到冰见野，剧情后与怨灵冰见野交手。

冰见野有两种形态，一是割了脖子的恐怖形态，另一种是普通少女的模样。当割脖子形态下的冰见野做出侧身抱着刀的动作时玩家就要特别注意了，接下来她会消失，然后出现在玩家面前，突然做出扑人的动作，会有 FF 时机提示，如果能抓拍到的话就可以直接将她打回普通女孩的形态，失败的话就马上按 B 键进行回避。普通女孩形态下的冰见野如果放置不管或是继续攻击她的话，过一会儿就会回到割脖形态。但玩家如果在她跪地哭泣时直接走过去按 ZR 键碰触她的话就可结束战斗了。这场战斗因为是在沼泽附近进行的，玩家移动时尽量还是不要下水，在陆地上前进的速度更快。

●打倒冰见野后紧接着还要应对白衣巫女。白衣巫女的 FF 时机出现在接近玩家后张开双手扑来时，抓拍比较轻松。但她有一招很有威胁，就是当她举起右手挡住面部时，射影机会出现 B 键回避提示，一定要及时按下，否则中了这招就会进入“夜泉濡”状态，持续掉血且无法锁定敌人，只能使用道具“清めの火”来解除。躲过这招后马上举起射影机就会是非常好的 FF 抓怕时机了！

●胜利后往出口方向走，路过当初捡到射影机的水潭时有段小剧情。

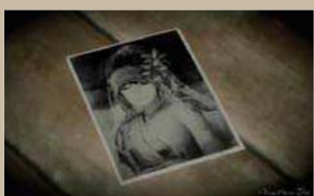
三ノ雫 吊写真

操作角色	放生莲

放生莲是个没什么人气的小说家，平日里靠着给一些不入流的杂志写稿子勉强维持生活，至今未婚的他假如没有没有助手镜宫累的照顾，想必生活质量也会变得很差吧？

数年前起，放生莲就饱受一个噩梦的困扰，在梦中，年幼的他在一个祭祀之夜亲手杀死了一个白发少女。这究竟是一个普通的噩梦，亦或是自己的真实经历，放生莲不得而知。为了查明真相，他请有影见能力的黑泽密花帮自己取回了相册。翻看相册时，一张身穿白无垢的新娘照片掉了出来，拾起照片的一瞬间，放生莲仿佛听到照片上的女子对自己说：“一起迎来终结吧……”

“虽然很美，但总觉得是个很可怜的女人呢，莫非老师你对这种类型的女人很苦手？”身后传来助手累的询问，不知为何莫名透着一股醋意。但此时的放生莲满脑子都是照片上的女子，根本无心理会累的询问。



即便此时已接近傍晚时分，他依然决定亲自前往找到相册的地点——那座废墟旅店一探究竟。

在废墟旅店的三楼展望室内，放生莲捡到了一张民俗学者的照片。可正当他端详这张照片时，却突然发现镜宫累站在天台边缘，将一段绳索套在了自己的脖颈上，而在累的身边，分明就有一个怨灵在狞笑着……

●剧情后先到桌子上入手道具射影机、“强化装置 测”、【笔记 书きかけの原稿】、【笔记 密花からの手纸】，然后在书架上入手【笔记 巫女杀しの传说】、【笔记 累の手帐一】，在沙发上入手【笔记 影见の报告书】。拿到上述全部物品就可以出发了。

●放生莲没有灵力，但他可以凭借四连拍对敌人造成大伤害（四连拍会消耗 4 张胶片）。进入废墟旅店后走和之前夕莉一样的路线，拐到ラウンジ廊下时前方可拍到【浮游灵 水に沈んだ女】。触发整备门关上的剧情后，举起射影机平行移动至整备门对面的リネン室门口，可拍摄到【浮游灵 影に佇む女】、【浮游灵 影に佇む男】、【浮游灵 影に佇む女】。上楼梯后在连络阶段可拍摄到【浮游灵 暗に诱う手】。

●直走到渡り廊下可捡到 2 个万叶丸，随后会出现一个怨灵，如果玩家立刻转身离去的话有一定概率可以甩掉她。如果没有甩掉，就一边后退一边用普通攻击打出灵片解决她。

●前往第一章夕莉找到相册的房间，开门后马上举起射影机，可以拍摄到【浮游灵 暗の中の男】。然后举射影机瞄准柜子上方，转动射影机后拍摄，入手【笔记 黒く污れたノート 一】。查看完这个笔记后马上会有提示举射影机，可以拍摄到【浮游灵 暗に立つ男】。

●原路返回，在渡り廊下会遭遇两个女性怨灵，用四连拍可以轻松搞定她们。

●上楼梯前就举起射影机，并将镜头往上抬一些，慢慢走上楼梯，前方可拍摄到【浮游灵 上へと诱う男】。

●从 201 室来到 202 室，再前往客室前廊下，前方的门锁住了无法开启。对门锁拍照后得到一楼整备门的照片。然后从 203 室对着 202 室拍照，可拍到【浮游灵 穴に吊られた男】，并入手【笔记 黒く污れたノート 二】。

●返回 1 楼ラウンジ廊下的整备门处，需要对着整备门拍摄一张和刚才一样角度的照片才可开门，入手“黄色いキ－ボルダ－の键”，紧接着对面房间会出现一个怨灵。

●返回 2 楼，来到 201·202 号室广缘时，会有个怨灵破窗而入，打倒他入手【笔记 黒く污れたノート 三】，然后来到破碎的窗户边，冲外举射影机等待，听到女人惨叫大约 4 秒后会有【浮游灵 落ちていく女】落下，时机不太好把握，玩家可以在心中默默数一下数，然后用四连拍抓拍。

●使用钥匙开门后，举射影机将镜头上移，拍摄【浮游灵 首を吊つた女】。然后上楼，打开通往天台的门后，前方可拍摄【浮游灵 夕阳に魅入られた男】，在跳楼男脚边可拾取到【笔记 旅馆主人の遗书】。然后来到身后破碎的窗户处，站在靠





左一点的位置，可拍摄到【浮游灵 首を吊った男】。开门进入房间，正前方可拍摄到【浮游灵 何かを见つめる男】。

●进入展望室，对面的门被锁住了。在房间的角落里，使用射影机拍照后可获得一张照片，此时触发剧情，累被怨灵控制了。迅速赶到累的身边与怨灵战斗。这个怨灵时常吊在空中左右飘动，此时是打灵片的好时机，她扑过来时会有 FF 提醒，配合 5 灵片的击退能迅速搞定她。

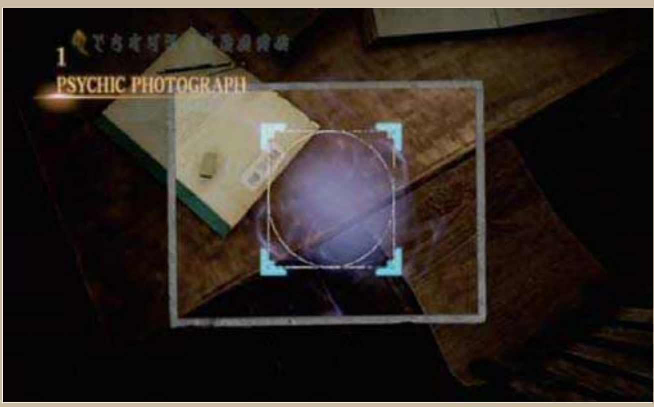
●一段剧情后紧接着是与巫女的战斗，和上一章夕莉最后的战斗差不多，而且此时是在平地上打就更加容易了。战斗胜利后入手【笔记 黒く汚れたノート 四】。



间ノ雫 影见

操作角色	不来方夕莉

行踪不明的密花、被怨灵控制自杀的冬阳，以及从瀑布顺流而下的巫女们的尸体，这些谜团深深困扰着夕莉。那座山上一定发生了什么，弄清楚真相，或许就能将密花姐拯救回来，于是夕莉开始在古董店内寻找新的“寄香”。



●本章没有战斗，只要找几样东西即可。

●首先在夕莉的房间，桌子上可入手【照片 水面に立つ影の写真】。然后前往密花的房间，开门后可拍摄到【浮游灵 黑泽密花】。调查密花的桌子，使用射影机拍照后得到提示，前往一楼的仓库。

●出门后走右手边，来到楼梯附近时会有拍摄提示，可拍摄到【浮游灵 制服姿の女性】，进入浮游灵面对的房间，入手【笔记 失踪者 成海あかり】和【照片 制服姿の少女の写真】。

●接着前往一楼的第一仓库，在床下可拾取到小さな键、【笔记 失踪者 雏咲深红】、【照片 雏咲深红の写真】、【笔记 失踪者 片品纺】、【照片 片品纺の写真】、【笔记 失踪者 不来方夕莉】、【照片 夕莉の写真】。

●回到二楼密花的房间，调查书桌后入手【笔记 失踪者 百々瀬春河】、【照片 百々瀬春河の写真】、【笔记 失踪者 雏咲深羽】、【照片 雏咲深羽のポートレート】、【磁带 依赖电话の记录】、【笔记 失踪者 榊一哉】、【照片 榊一哉の写真】、【笔记 密花の手帐 一】。

●前往一楼的店铺，开门后可拍摄到【浮游灵 黑泽密花】。



四ノ雫 神隐シ

操作角色	不来方夕莉

夕莉决定使用在密花的房间内找到的百々瀬春河的照片作为寄香，记得冰见野冬阳曾经说过，春河就在日上山的形代神社内。

形代神社内满是各种比例的人形，行走在其中似乎总被无数只眼睛盯着一样。绕了好久路，终于在神社地下的胎内洞窟中找到了春河，她被关在一个漆黑的箱子中，性命垂危。夕莉准备将春河带回古董店暂作休息，不想刚离开神社，春河就独自跑远了，等到夕莉追上她时，震惊地发现，在她面前站着的正是已故好友冬阳的怨灵！

不过神志不清的春河似乎并没有意识到面前这个恐怖的灵体正是自己的好友，或者是因为好友变得太过恐怖无法辨认了吧……

打倒冬阳后，夕莉顺利地将春河带回了店中。安抚她睡下后，夕莉决定去泡个热水澡好好放松一下，可是就在泡澡的途中，她突然被黑发拉进了水里，再睁眼时发现被关在了箱子中！“啊！”伴随着一声惨叫，夕莉从噩梦中惊醒，还好刚才经历的一切都只是个噩梦，但她也意识到这段噩梦正是春河的亲身经历。

夕莉打算到春河的房间去问个清楚，可是房间内却空无一人，春河再次失踪了。无奈的夕莉只好去查看店内的监控录像，录像模糊地记录下了春河被冬阳的怨灵诱拐走的全过程……



●开始游戏后不久就会在水边遭遇一个怨灵，无难度应对。解决之后继续往山上走，在左侧的一个山洞中可拍摄到【浮游灵 百々瀬春河】。并拾取到【笔记 春河の残したメモ 一】。之后转身，举起射影机向右前方走去，听到女人惨叫后约 3 秒钟可拍摄到【浮游灵 飞び降りる女】(夕莉没有四连拍功能，所以不太容易拍到这个灵，不过反正浮游灵是不算在全灵表内的，玩家也无需刻意强求)。

●来到第二章捡到密花射影机的水潭，可拍摄到【浮游灵 振り返る巫女】,在巫女消失的地方捡到【笔记 春河の残したメモ 二】。起身后与两个惨死的巫女怨灵交手，巫女挥动手臂时有 FF 时机可以抓。

●战斗胜利后会来到一个岔路口，走右边的路，穿过铁丝网，前往不知之森。

●断桥前可拍摄到【浮游灵 百々瀬春河】，走到断桥边可在水面上拍摄到【浮游灵 流れていく巫女】。

●然后走右边的小路，捡南东・惑い森树下的布袋会看到一段影像，接着出现的是怨灵砍刀男。砍刀男有两种形态，一种是手中火把点燃时，此时尽可能地接近他，可诱使他做出挥舞砍刀的动作，举起砍刀的瞬间有 FF 提示；而当他挥动火把时，火把就会消灭，怨灵就会进入隐身状态，此时需要玩家用射影机捕捉他的行踪，会有圆圈提示，拍照一次就可以将其打回显身状态。如此反复，即可将其消灭。

●靠近完好的木桥时可以拍摄



TIPS 本作对拾取道具时的判定比较奇怪，经常是走到面前后死活都不出现拾取提示。此时玩家可以转动一下右摇杆让角色先看到地面上的物品，再稍微移动位置寻找拾取时机。

到【浮游灵 徘徊する巫女】×3，上桥后，前方可拍摄到【浮游灵 杀された巫女】和【浮游灵 目を潰す男】。

●断桥边可捡到【笔记 春河の残したメモ 三】，然后转身前往形代神社。

●来到神社门口时，可拍摄到【浮游灵 百々瀬春河】。靠近右侧的门时，还可以拍摄到【浮游灵 百々瀬春河】，然后就可以进入神社内了。

●来到拜殿内，这里可以获得“强化镜头：灭”和【笔记 春河の残したメモ 四】。靠近雏坛时会出现拍照提示，拍摄【浮游灵 百々瀬春河】。但是调查雏坛后面会发现暂时还进不去。



●一段剧情之后，对着雏坛举起射影机，调整好角度后拍摄，出现提示照片。开门出去时可拍摄到【浮游灵 逃げていく子供】，然后去对面的水归り廊下，可以捡到【笔记 人形供养について】。

●从另一侧的门出去后往右走，在庭院的水面上拍摄到【浮游灵 面を被った男】。然后下水走左边（右边房间里是万叶丸），沿着走廊一直走时会遇到一个走动的人偶，随便拍她一下即可。开门进入西仓库，进门就可拍摄到【浮游灵 逃げていく子供】。从另一扇门出去来到首吊りの里庭，对吊着的人偶拍摄后，在不远处的草丛里入手道具“ヒトガタミ”。

●紧接着又要面对三个孩子的怨灵，应对方法和之前一样，胜利后就可以返回拜殿了。但调查刚刚出来时的门发现被锁住了，只能从另一边的门进入。先前往右下角的工房，可入手【笔记 形代神社の记录 一】和【笔记 形代神社の记录 三】。

●下楼梯来到积水的房间，会先后遭遇怨灵帽衫男和两个巫女怨灵，合理使用相机镜头的能力可以减小压力。

●在形见回廊的出口处可入手“强化镜头：吸”。上楼梯后就可直接抵达拜殿。将刚刚入手的人偶放置到雏坛上，接着要与白发少女战斗。白发少女冲过来时会有两种动作，一种是冲到一半就停下转身离去，另一种是一边冲过来一边伸出双手做推人的动作，只有后一种才有FF时机可以抓。当她把人偶挡在面前时就意味着她要召唤人形攻击了，人形只需要随便拍一张就会倒地，但她一般会召唤多个人形。血量下降到一定程度后，少女就会召唤出两个分身，趁着她们三人能被镜头全部框住时拍一张就能打出真身来，之后的战斗和前面没什么区别。解决掉白发少女后，再一次将人偶放置在雏坛上，就可以从侧面的入口下到胎内洞窟寻找春河了。



●下到洞窟后往前走，会有拍摄提示，拍到【浮游灵 匪を运ぶ男】。继续往前走，还会有拍照提示，举起射影机后将镜头往上抬，可以拍到【浮游灵 百々瀬春河】。钻过一排木质的鸟居后，来到一个空旷有水的空间，水面上漂浮着一些箱子。根据提示拍摄，可拍到【浮游灵 百々瀬春河】，然后会看到前方有一个箱子露出了一只手，按ZR键开启箱子，发现里面躺着的正是春河。

●救出春河后马上有场战斗，这个漂水的巫女大多数时候都是在远处一边飘动一边做着奇怪的舞蹈，当她冲过来时就是FF时机，但速度很快，有点难把握住。假如贴得已经很近还没有出现FF提示的话还是赶紧按B键回避吧。

●战斗胜利后带着春河原路返回拜殿，然后再移动到神社外面。来到神社大门口时，春河突然跑走了，在她原本站住的地方可以捡到【笔记 血涂れた手记 一】。根据残影的提示追上春河，冬阳的怨灵就会现身，不过这次她没有拿刀，所以也不存在两个形态了。当冬阳双手抱在胸前时玩家就要注意了，很快她就会冲过来，此时是抓FF的最好时机。

●将春河救回古董店之后，先到事务所碰触放生莲，剧情之后再到一楼找春河，本章就结束了。

五ノ雫 マヨイガ

操作角色	放生莲

通过对吊写真的调查，放生莲得知那位移居日上山的民俗学者名叫渡会启示。如果能够去渡会启示的家里调查他遗留下来的文献，或许会对目前遭遇的种种灵异事件得出一个合理的解释。通过别人的录影带得知，要去渡会启示的家，需要经过形代神社地下的胎内洞窟，但在形代神社内，放生莲却遭遇了那位每晚都会出现在自己梦境中的白发少女！“你终于来了，但是为什么没有带着我的寄香呢？难道你把它弄丢了吗？”留下这段不明所以的话，少女在放生莲面前失去了踪迹。

渡会的家中果然残留了大量日上山信仰的调查记录，但也存在着大量不详之物。莲和累好不容易才从渡会宅邸中逃出，再回头望去时，却只见宅邸消失在了一片雾气之中……



●调查桌子入手【录像带 マヨイガと书かれたビデオ】和【笔记 ビデオ「マヨイガ」について】，阅读完笔记后电话会响起，接电话的剧情后可在沙发后面捡到【笔记 累の手帐 二】，之后就可以开门出去了。

●场景转移到了形代神社前。从右边的侧门进入神社内，但是原先通往拜殿的门被关起来了，所以只能打开右侧的门进入。进去后不久就会有剧情，镜宫累被白发少女诱拐，放生莲此刻的任务就是寻找到失踪的累。

●出拜殿后往右走下水路，这个地方玩家在上一章已经来过，想必也很熟悉了，在一个放人偶的架子上可以入手【笔记 形代神社の记录 二】。从水路的另一端上岸后，先到本殿廊下·西，对着地板上的破洞拍摄，找到穿和服的少女，然后去人形廊下入手【笔记 形代神社の记录 四】，接着前往左下角的纳户拍摄，可拍到和服男孩（男孩现身后有个攻击动作，及时按B键回避），再前往右下角的工房，拉开壁橱后拍照，可拍到洋装少女，少女逃跑时对着她拍还可拍到【浮游灵 逃げていく子供】。剧情后在本殿前捡到【笔记 累の手帐 三】。

●最后前往本殿廊下·东最上方的小房间，对着脚下拍照，就可以解救累了。

●出小房间后很快就能拍摄到【浮游灵 逃げていく子供】，穿过工房来到本殿廊下·南后，在通往水归り廊下的门前还可拍摄到【浮游灵 逃げていく子供】。

●进入水归り廊下时会有强制战斗，玩家第一次面对背箱子的怨灵大叔，他会先在远处慢慢踱步，然后突然冲过来，注意不要和他贴的太近，否则很不好抓FF时机。获胜后前往拜殿，从雏坛右侧下到胎内洞窟。

●和上一章一样，先来到有多个黑箱子的场所内，对着被封印的栅栏门拍照，可获得一张照片。然后调查木箱直至出现怨灵，这是一个穿露脐装的女怨灵＝=III（真正身分就是被关入箱子中的春河），攻击频率很快，经常是一组FF将其击退后她马上又会扑上来，一定要把距离拉开后再战斗。胜利后入





TIPS 砍刀男需要在他冲过来时抓拍FF之后才能对他进行看取。

手“菖蒲の札鍵”，用钥匙打开封印的门，来到民俗学者渡会启示的家。

●进门后直走就会遇到水鬼怨灵，之前和他战斗过，没啥难度。进入居间调查柜子可入手万叶丸，紧接着身后会出现【浮游灵 渡会启示】。对面房间浸水部屋里可入手【笔记 民俗学者の手记 一】。

●走到电话旁边时铃声会响起，接听电话后在脚下获得【照片 花嫁の写真】，紧接着拍摄【浮游灵 渡会启示】。电话右边那条走廊走到底会看到一瓶御神水，但建议不要捡，会触发战斗。从走廊拐角处的门进入里侧阶段，进门同样有场战斗，胜利后上楼，可拍摄到【浮游灵 渡会启示】，在书架上入手【笔记 民俗学者の手记 三】。

●进入旁边的书库，在书架上分别入手【笔记 民俗学者の手记 四】和【磁带 民俗学者の音声记录 二】。再进入隔壁的书斋，一进门就可以拍摄到【浮游灵 渡会启示】，然后在左侧书堆上入手【笔记 民俗学者の手记 二】，桌子上入手【笔记 民俗学者の手记 五】和【磁带 音声记录 一】。在书斋隔壁的房间有通往天井的梯子，按ZR键观察后入手【笔记 民俗学者の手记 六】。至此，2楼的收集就算是完成了。

●返回1楼的里侧阶段，发现门被锁住了，拉开挂有许多先祖照片的房间的纸门，喜闻乐见地从中间的箱子里爬出了一个怨灵，看样子就是民俗学者渡会启示。一开始怨灵会直接扑来，要马上按B键闪避，然后进入房间内与之周旋即可。战斗难度不算高，但音效比较恶心，会给玩家带来强烈的不适感。战斗胜利后入手【笔记 民俗学者の手记 七】和【磁带 音声记录 三】。

●开门准备离开时，柴刀男再度出现！场地较小，尽量靠近他诱使他做出FF攻击动作，缩短战斗时间吧。打掉差不多一半以上血后柴刀男就会逃走。在他出现的地方对着外面举起射影机，将镜头太高后可拍摄到【浮游灵 背の高い女】。

●移动到出口位置时，会遇到水鬼巫女，这场战斗可以不打的，直接开门出去即可。剧情后登上前方的电车，本章结束。

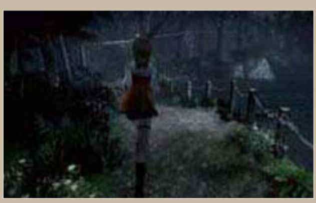




六章 永久花

操作角色	不来方夕莉

好不容易救回来的春河，却被冬阳的怨灵诱拐消失了。夕莉的手上，仅剩下雏咲深羽的寄香。这位少女为了寻找失踪多年的母亲也登上了日上山，从此以后就再也没有回来。或许在寻找深羽的途中，也能发现密花姐和春河的下落，如此坚信的夕莉再度登上了日上山。



经过一番寻找，夕莉终于在幽之宫深处的房间中找到了同春河一样被关进黑箱子里的深羽。将深羽带回古董店后，夕莉忍不住伸手去触摸了她的回忆，没想到的是夕莉在深羽的回忆中居然也看到了自己的记忆。“不要随便偷看啊，真差劲！”丢下这么一句话，深羽再度陷入了沉睡。原来深羽也拥有影见的能力……

●这一章的战斗较多，对自己操作没什么自信的玩家可以先购入一些回复药品。

●开始游戏后，跟随深羽的残影前进，途中可拍摄到两次【浮游灵 雏咲深羽】。

●来到站台前有场战斗，面对两个普通怨灵，很好对付。

●进入电车后可捡到【笔记 深羽の残したメモ】，然后到车厢另一端打开电源开动电车，来到幽ノ宫前驿。车站的管制室内可以捡到不少道具。继续沿着山路前行，在幽ノ宫门口可拍摄到【浮游灵 雏咲深羽】。

●进入幽ノ宫，一进门就是和濡鸦之巫女的战斗。胜利后开门进入灯笼堂，走右手边，可拍摄到【浮游灵 雏咲深羽】。跟随深羽的残影前进，在中庭廊下·东可拍摄到【浮游灵 扉に入る老婆】。不过老婆婆进入的房间门暂时被锁起来了，我们只能走左边的门来到中庭廊下。在中庭廊下·北朝对面拍照可拍摄【浮游灵 部屋に佇む巫女】，继续往前走到尽头开门，来到中庭廊下·西。左侧有个房间，进门后可拍摄到【浮游灵 部屋に佇む巫女】，调查桌子可入手【笔记 看取リノ文书】，桌子的另一端是六一式胶片，之后与惨死的巫女有场战斗，这场战斗可说是简单至极，巫女会从很远的地方就开始左右挥动手臂向玩家走来，每次挥动都有FF时机可以抓，几乎不用费什么气力就可以把她搞死。



●获胜后从原本进来的门出去，继续跟随深羽的残影前进。可以拍摄到倒退行走的【浮游灵 雏咲深羽】。最终我们将来到序章时深羽最后所处的那个浸水的房间。调查中间的箱子，基本可以肯定深羽就在箱子中，但目前还暂时打不开。对着箱子拍照，得到提示要开启箱子上方的天盖。

●出门后走左侧的岔路，开门来到此岸廊下·西，直走上楼梯开门，再直走到尽头，开门来到柩笼祭坛。祭坛左侧可捡到零式胶片，然后拾起祭坛前的【笔记 永久花ノ文书】，接着是与神官的战斗。神官的本体是他手中的权杖，FF时机出现在他挥动权杖的瞬间，如果感觉不太好抓的话就多用5灵片的击退方法，神官的血不是很厚，但假如他把权杖插在地上时，那就一定要优先攻击权杖，否则会给神官回血。



●战斗胜利后对着祭坛拍摄，可入手3张照片，接下来就是要分别找到这3张照片的所在地并拍摄。

●第一张照片的位置在地下的棺のある部屋，也就是在囚禁深羽的柩笼堂的右下方，从柩笼祭坛出去后沿着楼梯一直下去就可抵达。进门后就可看到巫女，但要找到适合的角度才能拍摄成功。接着会与两个巫女交手，场地比较狭窄，尽量使用镜头的能力快速消灭她们。

●战胜巫女后可以入手【笔记 夜泉濡ノ书】。从另一侧的门出去，往前走就是船着场，可以在船附近拍摄到第二张照片，入手【笔记 日上山结界ノ书】。

●拍完船上的照片后往回走一点，进入在楼梯左侧的走廊，再进入右边狭长的房间格子窗の廊下，对着格子窗拍照时首先出现的是【浮游灵 覗き返す男】，然后才可以拍站在外面的巫女。拍摄时角度比较重要，和格子窗拉开一定距离比较

TIPS 放生莲的章节想打出SS评价有个比较简单的方法，首先将放生莲的射影机升级到8连拍，然后找一个单独的怨灵，远距离用零七式胶片拍8连拍，放置不管让怨灵将打出的灵片吸收回去，因为此时灵片的回复量要大于零七式8连拍造成的伤害，所以怨灵是处于打不死的状态的orz，持续用他来赚够点数即可。

容易拍到。

●3张照片全部入手后可获得"マガツヒの镜"和"强化镜头：迟"。然后返回柩笼祭坛，将镜子装在祭坛上，就可以回去救深羽了。不过一进入柩笼堂就有场强制战斗，敌人的FF时机会出现在转身一圈向上浮起后向玩家冲来时，挺好抓的，她受到攻击后会放出蓝色的小球，一定要及时清理掉。

●胜利后救出深羽，离开柩笼堂时最终BOSS出现，画面转为蓝色，此时处于一击必杀状态下，不要战斗，赶紧往地图下方的锲堂跑去，进入锲堂暂时甩掉BOSS，但是会与一组巫女交手（数量不定，最少2个，最多遇到过4个）。

●获胜后从锲堂的另一扇门出去，一出门又进入一击必杀的状态，直着往前跑到尽头，开栅栏门后上楼梯回到灯笼堂，开门出去即可。

●由于受到雷击的影响，电车无法运转。前往车站的工作室，第二章的旅店老板和吊死女同时出现！因为不能逃出去打，在狭窄空间内应付这两个敌人小有难度，玩家可以将刚刚入手的"强化镜头：迟"装备上，消耗灵力少，收效却挺不错的。

●胜利后打开电源，然后登上电车启动开关，在车上可以听到深羽的自白。

●电车行驶到一半时突然故障，下车后往地图下方走，途中在右手边可以拍摄到【浮游灵 背の高い女】。

●进入日上隧道，电话亭附近会出现一位打着红伞的大姐姐，不过拍她一下就会消失了。继续往前，一辆废弃的汽车旁会出现被压死的男怨灵，这个怨灵会一直在地上爬行，开始速度较慢，突然加快时就是FF时机了。

●继续往隧道里走，会遇到三人一组的怨灵，消灭后在写有"安全第一"的牌子后面可捡到【笔记 崩落事故の记录】。

●接下来还会遇到一个女鬼巫女，靠近门口时还要再打一次被压死的男怨灵，最后开门离开隧道，来到外面，前往水笼温泉一缕庄。进入旅店，来到阳台后往前走一点，触发剧情，触摸深羽之后本章结束。



七章 逢世

操作角色	不来方夕莉

虽然顺利地将雏咲深羽从幽之宫解救了回来，但至今都没有发现任何关于密花姐的行踪。夕莉手中残留的线索，只有射影机中的一枚照片，以及密花的蜻蛉玉项链。密花一定就在那条河的上游，抱着一线希望，夕莉向着山顶的河川源头"彼岸湖"出发了……

可是追随密花残影来到彼岸湖的夕莉却只能眼见着密花消失在湖面上，取而代之的正是照片上的那名黑衣女子。射影机对她没有任何作用，夕莉只能选择逃跑。

●开始游戏后可以先在身后的车站工作室内找到一些道具。然后跟随黑泽密花的残影前进，途中会数次拍摄到【浮游灵 黑泽密花】。抵达幽之宫门前后走右边的小路，会和神官有场战斗，胜利后直走进入忌谷。

●接下来的一段路需要在被水浸没的墓碑丛中穿梭，沿途会分别遭遇到了2个背箱子的男子，因为此刻夕莉是站在水中的，移动速度会比较慢，适当使用镜头能力吧。离开墓地后，在前方的地藏处可入手【笔记 密花の手帐 二】。

●推开前方的门进入大祸境，进门后就会遇到【浮游灵 走り去る少年】、【浮游灵 走り去る少女】和【浮游灵 走り去る少女】。这次三位小朋友站得比较分散，只能先拍左边的两个，然后再拍右边的一个，建议换上填装速度较快的胶片。



●接着先不要去追密花，往孩子们逃走的方向走，来到大祸境的东北侧可抵达形代奥社，在奥社的旁边会拾取到【笔记 形代奥社缘起】。打开奥社的门，拍照后入手3张照片，这3张照片对应的分别是奥社屋顶右侧、地藏堂前、御柱地藏前。全部拍摄之后返回形代奥社，可入手"强化镜头：得"。

●继续跟随密花的残影前进，途中还会不断拍摄到【浮游灵 黑泽密花】。剧情后与穿黑衣的老婆婆交战。一开始夕莉是被关在箱子里的，箱门中间有条缝隙，举起射影机待老婆婆从门前一闪而过时会有FF提示，立刻拍照就能将夕莉从箱子中释放出来。出来后的战斗就简单了许多，老婆婆在远处移动时会把镜子举在胸前，当她漂到面前时，会放下镜子张开双臂，此时会有FF时机。胜利后入手【笔记 黑い表纸の手记 一】、【笔记 流水纹の手记 一】和"强化镜头：击"。

●继续追踪密花的残影，来到海边时举射影机可在水面上拍摄到【浮游灵 黑泽密花】。走过去触发剧情，最终BOSS出现，此时无法战斗，只能逃走。走几步BOSS就会出现在面前，马上转身往反方向逃，反复数次即可逃出。



八章 大禍刻

操作角色	放生莲

从日上山回来的夕莉疲惫地倒下了，一同陷入沉睡的还有深羽。造访古董店的放生莲和镜宫累隐约察觉到有什么不太对劲，为了守护两位少女的安全，他们在店内加装了多台监控射影机。没想到在监视的过程中，连放生莲也不知不觉睡着了……梦中，莲梦见自己追随着累的脚步穿梭在渡会宅邸。惊醒后，莲才发现，夕莉和累都失去了踪影。而此时醒来的深羽毅然决定要返回日上山，并且还带走了夕莉的射影机……

●剧情后先查看一下监视器，然后在桌子上入手【笔记 写真にまつわる逸话】，在旁边的书架上入手【笔记 水笼地方の风习】。

●继续查看监视器。会看到冬阳的怨灵出现在店门口，但过去时却没有遇到。回来再看一次监视器，冬阳已经来到夕莉身边了。赶往夕莉的房间，解决掉冬阳的怨灵。胜利后窗外同时出现【浮游灵 廊下に立つ男】和【浮游灵 落下する女】。



在柜子上捡到【笔记 夕莉のノート 一】，桌子下面拍摄到【浮游灵 影に潜む男】。

●移动到密花的房间，可以获得【笔记 巫女の传承と女性观】和【笔记 幽婚と呼ばれる仪式】。离去时在镜子旁边可以拍摄到【浮游灵 镜の中の男】。

●返回观看监视器，春河居然出现了！前往一楼春河曾经休息过的房间，在床铺上捡到【笔记 水に濡れたメモ】。

●返回监控，这次需要前往2楼深羽的房间。在房间门口可拍摄到【浮游灵 覗いている女】。进入房间查看，确认深羽没什么事，柜子里可入手【笔记 日上山と夕阳の传承】。

TIPS 让夕莉身穿白无垢通关后可听到天野月的主题曲《鸟笼-in this cage-》。

●返回监控室，调查电视后出现怨灵，这个怨灵的移动空间很广，从飘在空中、到在地面上行走、再到匍匐于地面，应有尽有，加之在房间内作战场地狭小不好躲避，使用好胶片快速将其解决吧。

●获胜后查看监控，根据提示前往店铺与杂鱼怨灵交手。

●胜利后返回看监控，提示庭院出现了巫女，夕莉的房间中也出现了大量怨灵，就连累也失去了踪影。这里可以不管庭院中的巫女，直接赶往夕莉的房间，不想一开门却发现连接到了渡会宅邸。举射影机可拍摄到【浮游灵 镜宫累】。下楼梯后右转可拍摄到【浮游灵 引きずられる男】。跟随累前进，可捡到【笔记 累の手帐 四】。

●上楼进入书房后可拍摄到【浮游灵 暗に立つ影】，找到累之后触摸她本章结束。

九ノ雫 柩笼

操作角色 雏咲深羽

从沉睡中醒来的深羽决定前往日上山将夕莉带回来，此外她还心存着一丝希望，能够再次在日上山上找寻到母亲的线索。

在影见能力的帮助下，深羽没费太大功夫就在彼岸湖找到了夕莉，只见夕莉仿佛被什么引诱了一般正一步步向着湖中央深处走去。深羽立刻追了上去，脚下冰冷的湖水此时仿佛变成了粘稠的液体试图困住深羽的脚步，但在千钧一发之际，跌跌撞撞的深羽还是成功赶到了夕莉身后，并将她紧紧抱在了怀中：“不可以！这样做的话我绝对不会原谅你的！”看到夕莉终于清醒过来，深羽长出了一口气，带着哭声说道：“请你不要也擅自离开我……”



此时湖面上突然出现了大量黑发，随即现身的正是那位身穿黑衣的不祥女子。二人见状慌忙逃下了山。在电车上，深羽询问夕莉为什么会到这里来，夕莉回答说：“能看到那些不是人的东西不会感到害怕吗？但我什么都不是，所以也没什么好怕的……”“不对！”深羽立刻出言驳斥：“你很害怕，自己会被独自留下来这件事！”

失去亲人的过去、拥有读心的能力、以及那份感同身受的孤独，让两位少女的心之间的距离稍稍近了一些……

●出电车后就会遭遇杂兵怨灵，深羽自带的能力是按住ZR键后消耗灵力令灵的移动变迟缓，放开ZR键或是灵力消耗光时会对目标内的全部灵都造成攻击。正好大家可以拿这两个怨灵来练练手。

●将周围的道具收集一下就可以跟随夕莉的残影前进了。即将抵达幽之宫门前时可拍摄到【浮游灵 不来方夕莉】，跟上前去砍刀男出现，注意打倒他后他会有个冲刺过来的动作，即使按B键回避。

●进入忌谷，又来到了浸水的墓地处，在右侧靠近草丛的一侧可以拍摄到【浮游灵 影に隠れた少女】，往前走拍摄到【浮游灵 雏咲深红】。

●往深红前进的方向走，可以来到两边都是灯笼的道路。尽头捡到【笔记 深红の残した纸片 一】。

●返回墓地群，继续跟着夕莉残影前进，樱のある台地的大树旁可拍到【浮游灵 座っている少女】，西侧靠近森林的一边可拍摄到【浮游灵 墓に立つ少年】。

●上岸后地藏菩萨前可拍摄到【浮游灵 不来方夕莉】，紧接着怨灵背箱子的大叔就会突然扑过来，马上按B键回避，再拉开距离将其解决。

●进入大祸境，一进门又是那三个小孩子的灵会出现，但这次是需要战斗的。好在场景很宽阔，加上使用深羽自己的能力就可轻松应对。

●来到当初夕莉与黑衣老婆婆战斗过的区域，进区域后马上举相





机可以拍摄到【浮游灵 黑い服の老婆】。然后是战斗环节，老婆婆放出的紫色光斑要及时打掉，否则受到攻击时容易进入“夜泉濡”状态。被关入箱子时的应对方法和夕莉是一样的，就是趁老婆婆从缝隙遛过的一瞬间攻击她。战斗胜利后入手【笔记 黑い表纸の手记 二】和【笔记 流水纹の手记 二】。

●胜利后来到海边，对着水面拍摄，可拍到【浮游灵 不来方夕莉】。靠近夕莉触发剧情，最终BOSS再度出现，此时又处于一击必杀的状态，玩家需要逃往大祸境的入口处。这段路建议不要一直跑，因为窄路很多，假如BOSS突然出现在面前时，奔跑的状态下是很难转身的。我的建议是甩开BOSS时可以适当跑两步，然后改为走动的状态观察BOSS出现的位置，躲避后再跑动，如此反复。靠近出口时还会出现其他怨灵干扰，按住ZL键后连打B键直冲向出口吧（如果玩家身上镜石数量足够多的话也可以试试全程快跑并连打B键的方法，听到BOSS音效出现时就稍微绕个小弯，只要不直接撞到BOSS怀里一般也不会伤血，这个方法比较冒险，因为这段路能否无伤跑掉其实有很大运气成分）。

十ノ雫 幽婚

操作角色 放生莲

放生莲从监控拍摄到的影像得知，镜宫累被诱拐去了日上山。在累消失的那个夜晚，莲曾经做过一个梦，梦中累站在渡会宅邸中。为了找回助手，莲再度踏上了日上山的土地。

在渡会宅邸二楼纳户的黑箱子里，莲找到了神志不清的累。就在他抱起累的瞬间，眼前的景色突然为之一变，灯火通明的宅邸中，莲在一位白衣婆婆的指引下来到了结婚对象的面前，而这位结婚对象正是盛装打扮妩媚妖艳的镜宫累。这是生者与死者缔结的幽婚仪式。但当莲想要触摸累时，累却突然变成了身穿黑衣的新娘！

下一个瞬间，一切恢复了原样。依然是在渡会宅邸，依然是一身男孩子打扮的累，仿佛刚才所见都只是幻觉……

在回去的电车上，镜宫累默默地将头依靠在了莲的肩膀。莲终于察觉到了身旁这位假小子内心所隐藏的不为人知的思绪。



●开始游戏后往前走一点就会提示右侧有间破房子，但北侧的门被锁住了，需要从外面绕行到南侧开门进入。

●进门后走右侧上楼，听到说话声时举射影机往1楼大厅拍摄，可拍到【浮游灵 篝火の前の男】×2。进入火继回廊右侧的枢部屋，屏风后面可拍摄到【浮游灵 匪を作る男】，在灵消失的地方捡到【笔记 黑キ匪ノ书】。

●回廊尽头的房间可以捡到零式胶片和镜石，然后走最后一扇没去过的门，下楼梯来到一楼，开右手边的门进入，在祭坛上捡到【笔记 火继守心得ノ书】，接着会出现两个祭司怨灵。场地较小不太好移动，先盯着一个祭司打，等他跪地

时再解决另一个。注意假如一个祭司跪地后，另一个祭司会靠近他，用手中的权杖去点燃对方熄灭的权杖，此时要尽快攻击权杖，避免其复活。胜利后还可以捡到【笔记 血涂れた手记 二】，然后从北侧的门出去，来到室外。

●跟随累的残影前进，沿途会遭遇到一个女鬼怨灵，她的动作和冬阳差不多，双手抱在胸前后过一会儿就会扑过来，但 FF 时机不太容易出现。比较好抓的 FF 时机是她单手举刀向玩家走来时，此刻是必有 FF 的，可以轻松搞定她。这附近还能拍摄到【浮游灵 花を供える女】。



●进入形代神社，在拜殿的地面上捡到【笔记 白菊の手记 一】，然后从雏坛侧面进入胎内洞窟。

●往前走根据提示可拍摄到【浮游灵 暗に浮かぶ女】，来到黑箱子的场景内，会出现一个水鬼巫女，解决之后开栅栏门来到渡会宅邸前。

●门口右侧可拍摄到【浮游灵 背の高い女】。刚进入宅邸就可拍摄到【浮游灵 榊一哉】，往里走一点会有杂兵战，两个背箱子的男人同时出现，应对起来略显辛苦。好在攒 5 灵片比较容易，凑够 5 灵片后发动 4 连拍快速磨血吧。

●胜利后在电话旁捡到【笔记 累の手帐 五】，然后开门，可以拍到【浮游灵 榊一哉】。上到 2 楼，在书斋的窗户旁可拍摄到【浮游灵 窗から覗く女】，桌子上捡到【笔记 民俗学者の手记 八】。然后进入纳户，打开黑色箱子。

●场景发生移动，玩家来到了结之家脚下可捡到【笔记 榊のメモ 一】。开门出去，隔壁房间可捡到【笔记 麻生邦彦の记录 一】。



●下楼来到有大量绘马的房间中，进门可拍摄到【浮游灵 榊一哉】，脚下捡到【笔记 花嫁选ビノ书】。

走左上的门出去，前方屏风处可拍摄到【浮游灵 榊一哉】，走过去捡到【笔记 榊のメモ 二】。左下方的纳户里可以捡到【笔记 幽婚成就ノ书】。

●然后就可以去开那扇画有山水图案的门了。在主席的位置可以捡到【笔记 花婿ノ书】，从另一侧的门准备出去时会出现两个巫女怨灵。解决后出门往左走，开门来到走廊，直走触发剧情。

●剧情后要带着累逃出渡会宅邸。返回书斋时可以拍摄到【浮游灵 榊一哉】，此时房间右侧原本无法开启的门可以打开了，能够直接下到 1 楼的门口。企图开门时发现大门被锁住了，身后的箱子里爬出水鬼巫女怨灵。战胜她后前往挂着大量祖先遗像的广间，拉开拉门可拍摄到【浮游灵 匣诘めにされた男】。穿过广间前往宅邸的后门，同样打不开，对着门锁拍照可入手一张照片，接着出现两个杂兵怨灵，很好应对。

返回广间，面对挂有 5 张照片的那面墙壁，瞄准左数的 2、3 张拍照，获得“赤锖びた键”。

●榊一哉变成怨灵出现，不过没什么难度（主要还是音效比较恶心），解决他之后入手【笔记 溃されたメモ】，然后用钥匙打开后门出去，本章结束。



十一ノ雫 夜泉子

操作角色	雏咲深羽

将夕莉从彼岸湖带回来之后，深羽就暂住在了古董店中。但是在她心中始终都有一个念头——母亲还在日上山上。依稀记得，曾经在那片开满彼岸花的小道上见到过母亲的身影，深羽从夕莉处借来了射影机，并在母亲寄香的指引下，在开满彼岸花的结之家找到了被关在箱子里的深红。

“如果能回到那个时候，像那个时候一样被人需要……这是我最后的愿望。深羽……请原谅我……”面对眼前泪眼婆娑的女儿，深红祈求道。

“才不要！我不会原谅你的！和我一起回去吧，求求你了！”

“可是我已经……”欲言又止的深红没有再做任何的反抗，顺从地跟随深羽回到了黑泽古董店中。



●先前往密花的房间，入手【笔记 密花の手帐 三】。然后去夕莉的房间，在桌子上入手射影机、【笔记 失踪者 雏咲深红】、【照片 雏咲深红の写真】、【照片 夕莉のノート 二】。

●从夕莉的房间开门出去，往左侧走，能拍到【浮游灵 首を吊った女】，转身下楼梯后在庭院拍摄到【浮游灵 影に伫む巫女】。



●离开古董店前往日上山。一开始就能在右侧拍摄到【浮游灵 阶段に立つ影】。在站台收集一下道具就可以前往深山道了，靠近深山道入口时会出现怨灵，不用管，直接切换场景即可。

●幽之宫门口可拍摄到【浮游灵 雏咲深红】，走上岔路时会出现祭司怨灵，这个怨灵只能打掉，否则他会一直追到忌谷去 orz。

●在忌谷中跟随深红的残影前进，可两次拍摄到【浮游灵 雏咲深红】。

●进入结之家，在玄关附近还可以拍摄到【浮游灵 雏咲深红】，然后在深红停留的地方捡到【笔记 深红の残した纸片 二】。

●进入房间，这里就是上一章放生莲曾经到过的挂满绘马的屋子，左侧可拍摄到【浮游灵 奥へ诱う老婆】，房间内可捡到“强化镜头：缚”。

●从右边出去，上 2 楼后可拍摄到【浮游灵 榊一哉】。从走廊另一侧的门下到 1 楼，进入前方的房间，将道具收集一下，然后从另一端的门出去。来到走廊下，听到说话声后回头可拍摄到【浮游灵 榊一哉】。

●打开画有山水图案的拉门进入，对面的拉门被锁住了。举射影机对拉门把手处拍照，得到照片提示。返回外面的走廊，往右走，进入对面那个画有山水图案的房间，在中间的和服处按 ZR 键观察，然后返回宴客的房间，进去后出现怨灵巫女，消灭她之后开门来到外侧走廊。

●前方可拍摄到【浮游灵 奥へ诱う老婆】。进入左边第二个房间着物之间，进入后可以看到深红站在那里，但拍照没有反应。走过去会变成巫女怨灵，这里场地很小，又不能出去战斗，深羽自带的技能和刚入手的“强化镜头：缚”应对起来会轻松一些。胜利后可入手【笔记 深红の残した纸片 三】。

●返回走廊，前往尽头的房间，剧情后是与白衣婆婆的战斗。白衣婆婆的攻击基本和黑衣婆婆是一样的，不同的是她放出的是白色光弹。利用光弹和婆婆同时出现在镜头里的时机抓拍 5 灵片是个不错的战术。胜利后入手【笔记 白い表纸の手记】，调查房间里的黑箱子，救出深红。





●剧情后带着深红原路逃出。刚来到走廊就遇到2个巫女怨灵，可以不战斗直接走到走廊尽头开门甩掉她们。回到宴席之间时，榊一哉和背箱子的男人双双出现，这次就甩不掉了，只能老老实实地消灭他们。获胜后前往2楼的奥客间，可以入手【笔记 莲のメモ】。然后返回一楼，进入挂满绘马的房间后来到屋外，直走过去，本章结束。

十二ノ雫 彼岸舟

操作角色 不来方夕莉

密花的身影消失在了山顶的彼岸湖的水雾之中。在那片雾霭中出现出的巨大鸟居名为水上之宫。密花或许就在水上之宫中等待着自己，锲而不舍的夕莉走遍了幽之宫的每一处，终于找寻到了开启水路的方法。

乘坐小船抵达水上之宫，夕莉在深处的房间中找到了被关在箱子里的密花。原来密花打算代替夕莉成为人柱留在这里，这样一来夕莉就安全了。但是曾经被密花拯救过的夕莉又怎能允许这样的事发生，即便密花化为了怨灵，她也一定要将密花救回来！

打倒密花怨灵的一瞬间，密花的记忆流入了夕莉的脑海。那是一段悲伤的记忆，密花曾经接受过寻找一位女学生的委托，但在找到她的那一刻，女孩留下了一句“请原谅我”后纵身跳下了悬崖。尽管委托人得知这个结果后并没有责备密花，但这次事件却在她的心中留下了一道难以抚平的伤痕。

将密花带回古董店后，夕莉为她冲泡了一杯香醇的咖啡。曾几何时，密花将濒临崩溃的夕莉带回店中，也曾为她冲泡过这样一杯咖啡，温暖的液体唤醒了心中对活下去的渴望，两个人的心也终于紧紧系在了一起。



●先到密花的房间入手【笔记 密花の手帐 四】和【笔记 水上ノ宫について】。然后下到1楼，出事务所后先往左侧走到拐角附近，看到出白光提示就举射影机往店铺后门上方2楼上方拍，可以拍到【浮游灵 见下ろす巫女】。然后就可以离开古董店前往幽ノ宫了。

●一进门就是与两个祭司的战斗，消灭他们后可在祭坛后面捡到【笔记 幽ノ宫缘起】。

●前往船着场，在小船上拍摄到【浮游灵 水に伫む花嫁】，入手【笔记 流水纹の手记 四】和“椿の札键”。根据提示前往格子窗の廊下，开门后来到一条走廊。直着往前走，右手边可拍摄到【浮游灵 暗に徘徊する影】。来到透光的天井下，打倒随即出现的背箱子的大叔后可入手“百合の札键”。根据提示得知要前往一楼东侧的中庭廊下・东。

●继续往前走，开门返回宅邸内，靠近楼梯时举射影机往上，能拍到【浮游灵 水上を见つめる巫女】。然后上楼梯，从另一边下去，开门往前走一点，右侧就会出现拍照提示，拍摄到【浮游灵 奥へと诱う巫女】。追着这个浮游灵过去，开门进入枢笼堂・里，从右侧的门出去后，爬进一个山洞，对着人像脚下拍摄，入手“樱の札键”和【笔记 流水纹の手记 三】。



●原路返回浸水大屋时会出现水鬼巫女怨灵，击败她后返回1楼，前往中庭廊下・东左侧的房门，使用钥匙开门进入。房间内可获得【笔记 开キ匣ノ书】。从另一侧的门出去后左走到尽头，开门来到一个有水井的房间，并边可以捡到“强化镜头：零”。然后调查水井放下绳索。

●返回刚刚到过的那个满是黑箱的房间，开对面的门时水鬼巫女再次出现。解决之后返回胎内道，入手“匣の键”。

●前往灯笼堂・地下，用“匣の键”打开黑色箱子，钻进去，入手“月の札键”和【笔记 看取リノ禁忌】。

●返回船着场，登上南侧的楼梯，用两把钥匙开启水上ノ部屋。进门左侧可入手【笔记 山鸣ノ书】，对着石像拍照后入手一张照片和【笔记 三人柱ノ书】。

●下楼来到小船前面，出现巫女怨灵，将其解决后对着水门方向拍照，成功后乘坐上小船前往水上之宫。

●水上之宫只有一条路，其余岔路上都是道具，可以根据需求适当捡一些。来到红色大门前先换上比较强的胶片，进门后打开黑色箱子，剧情后打化为怨灵的黑泽密花。密花的FF时机只会出现在她从远方高处俯冲下来时，但是由于周围小灵球的干扰会令玩家难以看清她的动作，看到她周围飘着灵球时就尽快处理掉吧。假如要使用镜头能力来拍摄的话，同样要先将灵球清理掉，否则难以对本体造成有效伤害。胜利后别忘了对密花进行“看取”，可以了解到密花内心中的痛苦。

●战斗胜利后带着密花赶往小船处，本章结束。



十三ノ雫 禍津阳

操作角色 放生莲

累、深羽、深红、密花，以及夕莉。从日上山救出来的她们一个接着一个陷入了沉睡。放生莲注视着殷红如血的夕阳，隐约察觉到日上山正发生着异变。但此刻的他除了留在店中守护这几位少女外也没有别的方法。随着时间的缓慢流逝，不知不觉中，连莲自己也陷入了沉睡。梦中他又来到了结之家，在尽头的房间中，身穿白污垢的夕莉、密花、深羽、累，以及照片上的那位新娘，和白发少女一起正等待着自己……



●开始游戏后马上就会有场杂兵战，怨灵数量较多，场地又比较狭小，尽可能多移动让怨灵站在一起后发动5灵片的击退拍摄。战斗胜利后马上会出现拍摄提示，在2楼走廊边拍到【浮游灵 彷徨う女】。

●穿过一楼的事务所，前往2楼仓库。这里需要打1个怨灵，胜利后入手【笔记 夜泉子の民话】。

●返回1楼的事务所，调查累后入手【笔记 日上山の水信仰】。

●查看监视器，会发现夕莉的房间的监视器持续都是雪花状。前往夕莉的房间，在桌子上入手【笔记 夕莉のノ－ト 三】。调查夕莉后出现查看床下的提示，紧接着出现怨灵，打倒他之后入手【笔记 水信仰と死生观】。

●到密花的房间，可在桌子上入手【笔记 密花の手帐 五】。

●回到事务所查看监视器，提示走廊上出现怨灵，开门就可以看到她＝＝（略惊悚），退回房间里将其消灭，继续查看监视器。

●首先画面里会出现一个高个子的女鬼，这个不用管，继续查看，直到监控器上出现高个子女鬼的脸，



起身后身后出现两个背箱子的大叔，打倒他们入手【笔记 累の手帐 六】。

●继续查看监视器，会听到店铺那里传来电话铃声。开门时高个子女人出现，举射影机可拍摄到【浮游灵 覗き込んでくる女】。

●来到店铺后打倒怨灵榊一哉，然后在柜台举射影机拍摄，可入手【笔记 匣に诘められるもの】。

●返回事务所看监控器，直到监控器变成雪花状，然后开右侧的门出去上楼梯，一大波巫女怨灵袭来！这算是本章最有难点的一场战斗了，敌人数量很多，而莲能移动的空间又很小，不要刻意等待FF时机，当巫女处在远处时就用普通攻击打出灵片，再伺机用击退对其造成伤害。莲的连拍技能也可以多使用，记得换上攻击力高的胶片。假如不小心被巫女们围了起来，就要瞄准她们握在一起的手攻击，方能挣脱。

●胜利后前往密花的房间，床边入手【笔记 幽婚を待つ巫女たち】。准备离开时镜子里出现【浮游灵 镜の中の女】。

●返回事务所查看监控器，直到画面中出现身穿白无垢的新娘。紧接着是一段剧情，然后控制莲前往尽头结婚仪式的房间，本章结束。



终雫 夜泉ノ花嫁

操作角色	不来方夕莉、放生莲、雏咲深羽

终于到了让这一切结束的时候了。不来方夕莉、放生莲和雏咲深羽，为着心中思念的那个人，为着坚守自己的信念，勇敢地做出了各自的抉择。



●这是最后一章了，所有怨灵都会随机出现，开始游戏前可以多买一些高等级的胶片以备不时之需。

●起床后先在柜子处入手【笔记 夕莉のノート 四】，然后前往密花的房间，入手【笔记 密花の手帐 六】，触摸密花观看剧情。回到一楼的事务所中，触摸累观看剧情，最后来到店铺中，在柜台入手【笔记 黑キ泽の传承】。

●出店前往水笼温泉 一缕庄，过桥时可拍摄到【浮游灵 山に诱う花嫁】。不用去废墟旅店，直走进入楔ヶ渊，一直往上走，这段路大家都很熟悉了，触发拍摄提示时在前方瀑布顶可以拍到【浮游灵 死を看取る巫女】和【浮游灵 飞び降りる女】。对话结束后马上是与这两人的战斗，巫女还算好对付，但跳崖女就比较烦人了。当她背对玩家左右摆动时要特别注意，很有可能就会突然转身向玩家扑来，要求玩家的精神高度集中。

●来到水潭时会出现喋喋不休的砍刀男，但他并不会攻击，消失后取而代之的是惨死的巫女，消灭她后可入手【笔记 血涂れた手记 三】。继续走还会遇到巫女怨灵一人。

●穿过铁丝网进入不知之森。断桥附近可拍摄到【浮游灵 森に佇む花嫁】，“南东・首吊りの木”可拍摄到【浮游灵 死を看取る巫女】和【浮游灵 首を吊る女】，接着是与二人的战斗。

●跟随残影继续走，在脚曳き沼可拍摄到【浮游灵 のどを切る女】和【浮游灵 女を看取る巫女】。断桥的另一侧可以捡到【笔记 流水纹の手记 五】。西北方向的回り路可以拍摄到【浮游灵 伞を指す女】。

●前往形代神社。一上来就会遭遇砍刀男，将其解决后进入神社内。跟随残影前进，来到首吊りの里庭，干掉3个小孩子怨灵后前往深山道。

●登上山道后马上会遭遇3个祭司，趁着三人还站在一起时马上用“迟”拍摄他们封住其行动，再改用其他强力镜头即可将他们顺利解决。在幽之宫门前楼梯处可拍摄到【浮游灵 门へと诱う花嫁】，在新娘站的地方可入手【笔记 流水纹の手记 六】，注意捡笔记时不要太靠近大门，否则会触发剧情导致无法拾取。

●操作角色切换成放生莲。离开古董店返回放生莲自己的家，在书架上入手道具“白发の发束”、【笔记 发の毛に添えられた文书】，沙发上入手【笔记 累の手帐 七】。

●开门离开，在桥面上会出现麻生博士的残影。站在他站的地方向前方举射影机会出现拍摄提示，入手一张照片。然后过桥，在地面上捡到【笔记 麻生邦彦の记录 二】。

●上台阶进入楔ヶ渊。再次出现麻生博士时，同样举射影机对着远处水潭拍照，然后下到水潭处，可以捡到【笔记 麻生邦彦の记录 三】。



●进入不知之森，前往形代神社。在神社门口又会出现麻生博士，对着前方的人偶拍照，然后进入神社内。在水归り廊下会遇到白菊，解决掉随后出现的怨灵后捡到【笔记 白菊の手记 二】。

●移动到浸水した本殿，再次遇到白菊，跟随残影来到首吊りの里庭，白菊脚下捡到【笔记 白菊の手记 三】，再往前走一点可以拍摄到【浮游灵 麻生邦彦】。

●进入深山道，在黄泉路可以拍摄到【浮游灵 麻生邦彦】。然后前往忌谷。

●在墓碑丛中穿梭时可以拍到【浮游灵 麻生邦彦】，左上角的樱のある台地拍照后可获得【笔记 麻生邦彦の记录 六】。



●先不要跟着麻生博士走，直接去大涡境。在形代奥社门前竖起射影机拍摄，可入手【笔记 麻生邦彦の记录 五】。然后前往河边，出现拍照提示后对着风车拍摄，可入手【笔记 麻生邦彦の记录 七】。

●最后回到忌谷，跟随残影前进即可。

●操作角色换回了夕莉。玩家要做的就是一边回收沿途的道具一边前往水上本殿。沿途会出现大量的巫女怨灵，基本都可以不用管，一直跑到本殿门前就可以甩掉她们。但是本殿门前会出现黑泽密花的怨灵，这个是一定要打倒的。

●进入正殿后打黑衣婆婆和白衣婆婆。两位婆婆的移动速度都很快，与其冒着伤血风险等FF，还不如多用镜头的能力磨血。战斗后期婆婆可能会狂化，被攻击到就会进入夜泉濡状态，需要及时解除不良状态。胜利后角色切换到雏咲深羽。

★注意此处开始出现结局分支！★

●深羽醒来后发现母亲又不见了，在床上的射影机里获得一张照片【照片 擦り切れた婚礼写真】。



实用技术 GUIDE & WALKTHROUGH

攻略透解

零 濡鸦之巫女

开门出去后看到深红离去，深羽也追随她来到了大涡境。

●进入大涡境后，往前走就会不断出现深红的残影，这里涉及到深羽的两个结局：

GOOD END：有拍照提示后就给深红拍照，来到海边时也要给远处的深红拍照，就会进入 GOOD END，深红存活。



BAD END：沿路所有的照片都不拍，海边那张也不拍深红，就会进入 BAD END，深红死去。

●操作角色换回放生莲。在 2 楼的客间可以入手【笔记 流水纹の手记 八】。拉开拉门，走廊前方可拍摄到【浮游灵 部屋に入る花嫁】，进入浮游灵面前的房间，角落里拾到【笔记 流水纹の手记 七】。

●然后去对面的宴客之间，要打渡会启示和榊一哉。胜利后来到外面的走廊，往前走一点会有剧情，接着继续往前走，开启左手边第二扇门，进入房间内可拍摄到【浮游灵 白无垢の少女】，入手【笔记 白菊の手记 四】。然后前往结婚仪式的房间门口，根据玩家的选择将会有 4 种不同的结局：

花嫁 GOOD END：选择道具“花嫁の写真”，然后触摸面前的女子。

花嫁 BAD END：选择道具“花嫁の写真”，然后对面前的女子拍照。

白菊 GOOD END：选择“白发の发束”，开始战斗后站在箱子面前，不要打白菊（但白菊放出的人偶可以打掉）。等待白菊过来推自己，有时她会在推人时就说“行けないで”，有时则在推倒之后拉莲的手时说，总之听到这句话时就千万不要反抗了，数秒后就会自动进入 GOOD END。

白菊 BAD END：选择“白发の发束”，开始战斗后正常将白菊消灭。

●最后操作角色切换到夕莉。往前走，右侧可捡到【笔记 流水纹の手记 九】。直走是最终 BOSS 战。

BOSS 战分为水下和水面两个阶段，水下阶段时，BOSS 身边会飘着一些巫女怨灵，可以等她们集合到一起时攒灵片一口气搞定她们。BOSS 大多数时间会在远处飘动，当她突然消失时就意味着她要冲过来了，冲过来的瞬间有 FF 时机。巫女杂兵要尽快解决掉，否则有可能会被她们围起来，这时就只能打她们握在一起的手才能挣脱了。水下阶段解决掉 BOSS 后靠近她会出现“看取”提示，放置不管的话战斗会转移到水面阶段。

第一次上水面时，靠近 BOSS，她会做出双手合拢祈祷的姿势，过一会儿就会张开双手向玩家走来。走过来时会有很好抓 FF 的时机，玩家可以轻易解决掉这个阶段的 BOSS。BOSS 被消灭后，靠近她的瞬间会有“看取”提示，但真的只有一瞬间，极难抓到，玩家可以在 BOSS 被打倒时就靠近她面前，然后连打 ZR 键尝试抓一下，失败的话又会进入水下阶段。



再一次在水下阶段消灭 BOSS 后会回到水面阶段，这个阶段 BOSS 就会开始召唤各种杂兵怨灵了，不过相比起单一面对这些怨灵时，BOSS 召唤的血量明显要少很多，5 灵片的击退就可以搞定他们。消灭杂兵后继续跑到 BOSS 面前引诱她做出扑人动作，要注意的是假如 BOSS 突然开始瞬移，玩家一定要放下射影机跑开，否则很大概率会被抓入箱子中，并且会飞来 3 波巫女，如果不能全部拍到她们的话就会 GAME OVER。所以尽量确保不被关箱子才是水上战的关键。打倒 BOSS 后再次靠近她“看取”，这次“看取”时间会稍长一些，相对容易抓到，假如还是没有抓住的话，又会重复水下→水面这个战斗循环，并且每一次水面战斗后的“看取”时间都会延长。

GOOD END：在水面上打倒 BOSS 后进行“看取”，夕莉存活。

BAD END：在水下打倒 BOSS 后进行“看取”，夕莉死亡。





◆外篇

一ノ綾 雨ノ稀人

●这是绫音的外篇，共计 4 章，流程时间不算很长，讲述的是绫音前方日上山找回失踪少女片品纺的故事。绫音无法使用射影机，她只能依靠灵石灯暂时击退敌人。

●开始游戏后来到渡り廊下尽头，然后转身上 2 楼，剧情后本章结束。

二ノ綾 紫糸

●本章开始后是一段教学内容，根据玩家与灵距离的远近，画面会显示不同的颜色：

蓝色：没有察觉到绫音，可以用走路的形式从他身边悄悄溜过。

黄色：听到了绫音的脚步声，但还没有看到人，处于搜查状态。

红色：察觉到了绫音，会立刻向绫音袭来。

另外假如在灵身边时灵并没有察觉绫音，但此刻按下 ZR 键查看“紫糸”的话，也会唤起怨灵的注意。

举起灵石灯后，沐浴在光线下的怨灵会暂时无法行动，然后一口气释放蓄力同样也能令灵陷入僵硬状态，此时就是逃跑的最好的时机。但是奔跑状态下是无法消除怨灵对玩家的警觉的，用走的才可以成功甩掉它们。

（总的来说，有几个关键点大家需要掌握，一是尽量不要跑，跑步会唤起周围怨灵的注意；二是切换场景时可以甩掉身后的怨灵。）

●封住门口的怨灵后进入旅店，往 2 楼走，待怨灵走过去后上 2 楼，一边躲避怨灵一边前往右侧的客室阶段。然后前往阳台。

●在阳台破损的护栏边可以捡到【笔记 书き残されたメモ 一】，然后经由里口，前往日上隧道侧出口。

●下山后往右走，进入隧道内，一边回避怨灵一边走到隧道尽头。根据提示按 ZR 键查看“紫糸”，然后往回走，进入右侧的胎内洞窟。穿过洞窟来到不知之森，前往形代神社。

●神社门口会遇到砍刀男，尾随



其身后伺机封住他的行动，然后进入神社。

●穿过神社来到首吊りの里庭，前往深山道。进入深山道后往幽之宫的方向走，在靠近幽之宫门口时可以捡到【笔记 书き残されたメモ 二】。本章结束。

三ノ绫 幽の宫

●进入幽之宫后在祭坛边可以捡到【笔记 书き残されたメモ 三】。走左边下到地下，前往枢笼堂。门口附近出发剧情，本章结束。

终ノ绫 花筏

●这章没有东西要捡，不追求得分的话甚至可以一路跑出去。出门后经由锲堂→格子廊下→灯笼堂·地下→灯笼堂，开门离开幽之宫。本章结束。

◆全灵表

注意！本作的全灵表不包括浮游灵！只包括可战斗的怨灵！浮游灵的作用只是增加分数而已……

怨灵数量总计40个，但并不是打倒了怨灵就可算入LIST中，只有对怨灵进行“看取”之后才算完成了该灵的收集，不进行看取的话，是无法显示该怨灵的真名的（个别怨灵无法进行“看取”）。基本所有怨灵在终ノ雫时都可以在各地遇到，所以要达成全灵表的话只要反复打最后一章就可以（当然，在走流程时能“看取“的灵就尽量看，能减少最后一章时的负担）。

灵名	出现场所·注解
笼女	幽ノ宫地下：枢笼堂
黑泽密花	水上ノ宫：水上本殿、十二ノ雫的最终BOSS
生沼晃	楔ヶ渊
辻浦真幸	幽ノ宫前驿：驿构内
古泉忠人	トンネル：工事迹
深津瑞枝	楔ヶ渊
汀奈绪	幽ノ宫前驿：驿构内
枢木恭藏	深山道：参道
火继守	幽ノ宫1阶：灯笼堂
夜泉人	忌谷：纸垂のある广场
加岛弘道	日上トンネル 新出口：不知ノ森东侧拔け道
谏女	水上ノ宫：水归回廊·西
水笼祈·生前	水上ノ宫：水归回廊·西
水笼笑弥·生前	不知ノ森：北东·脚曳き沼
水笼仄火·生前	不知ノ森：北东·脚曳き沼
水笼祈·死后	楔ヶ渊
水笼笑弥·死后	楔ヶ渊
水笼仄火·死后	楔ヶ渊
结女	水上ノ宫：水上本殿
匣女	水上ノ宫：水上本殿
匣女	胎内洞窟：匣が沈められた部屋
百々濑春河	胎内洞窟：匣が沈められた部屋
枢木志乃	一缕庄 新馆三阶：屋上
袚川朋树	一缕庄 新馆三阶：屋上
曲渊绯织	入山道：旧参道 泷に挑む路
远峰雪穗	不知ノ森：北西·上见ノ崖前
冷泉雾香	不知ノ森：北东·脚曳き沼
冰见野冬阳	不知ノ森：北东·脚曳き沼
渡会启示	结ノ家 一阶：客席の间
一哉	结ノ家 一阶：客席の间
白菊	形代神社 一阶：拜殿、放生莲路线的最终BOSS
天木静真	形代神社 里庭：首吊りの里庭
奥寺古都	形代神社 里庭：首吊りの里庭
兔野百合音	形代神社 里庭：首吊りの里庭
不知火	形代神社 一阶：拜殿（无看取）
紫苑	形代神社 一阶：拜殿（无看取）
水笼雫	不知ノ森：北西·回り路
背の高い女	日上トンネル（无看取）
黑泽逢世	涡津阳，水下看取
黑泽逢世·夜泉	涡津阳，放生莲结局中对BOSS看取

◆通关奖励

角色名	奖励品	入手方法
不来方夕莉	白无垢	GOOD END
	泳装	BAD END
	学生服	BAD END
	黑边眼镜	BAD END
	褐边眼镜	GOOD END
	兔耳	BAD END
	兔尾	BAD END
放生莲	书生服	花嫁GOOD END
	四角眼镜	花嫁BAD END
	太阳镜	花嫁BAD END
	狐狸耳	白菊GOOD END
	狐狸尾	白菊GOOD END
雏咲深羽	白无垢	BAD END
	泳装	看过全部角色的全部结局
	红边眼镜	BAD END
	绿边眼镜	BAD END
	猫耳	GOOD END
	猫尾	GOOD END



绝对绝望少女

ダンガンロンパ AnotherEpisode



通关时间：15 小时左右
白金时间：25 小时左右

文 秋沙雨　美编 小瑟

本作是《弹丸论破》系列”首部外传向作品，与前两作不同的是，本作并非文字冒险游戏，而是一部有着解谜要素的动作冒险游戏，在前两作里用来进行推理的“言弹”在本作里转变成了对战黑白熊的武器，除了言弹之外，玩家还能操作屠杀者翔如同切菜一般来对着黑白熊开无双。本作的奖杯难度不高，大部分收集都是能在流程期间顺便获得，通关后还能选章节进行游戏。顺便一提，本作的中文版将于明年发售。

PSV	绝对绝望少女 弹丸论破间章	SpikeChunsoft	动作冒险
	绝对绝望少女 ~ダンガンロンパ AnotherEpisode~		日版
	2014年9月25日	本地1人	对应年龄：17岁以上
	售价为6500日元		

系统

操作

键位	功能
○	调查 / 捡取 / 对话
×	加速 /（屠杀者翔状态）回避 / 加快对话速度
□	攻击 / 打开言弹选择画面
△	切换操作角色 / 打开对话履历
十字键	切换言弹
左摇杆	移动
右摇杆	移动视角 /（锁定情况下）切换目标
L	举枪 / 锁定 / 隐藏对话框
R	重置视角 /（+L 键）发射言弹 / 自动对话
START	打开菜单 / 跳过剧情
SELECT	（在游戏室里）确认监视器影像

言弹类型

言弹的类型共有 8 种，可以直接使用十字键来切换，也可以按下□键来调出菜单来切换。其中“动”和“观”是辅助类，所以没有装填数量上限和威力这一说。



除了“动”和“观”之外所有子弹的威力、装填和连射都能通过デコダマ来进行增强，每种子弹都能装备两种デコダマ。

言弹名称	威力	装填	连射	作用	获得时间
坏	100	40	30	将目标打坏，瞄准黑白熊红色眼睛的部分可以一击必杀	自动获得
动	0	0	32	让モノモノマシ－ン、车子等无机物自己动起来，没有子弹数限制	Prologue
踊	70	20	32	能让黑白熊强制跳舞，使黑白熊处于无法攻防的状态	Chapter 1
观	0	0	32	能够照出肉眼看不到的东西	Chapter 1
喷	80	20	32	能够吹飞敌人或者炸弹	Chapter 2
痹	500	10	32	能够给予敌人大伤害而且还能不断向周围放电	Chapter 3
燃	50	150	32	能够发射连射性很强的火焰弹，类似于机枪，装填数多但是伤害小	Chapter 4
接	300	10	32	能够在一定时间内操纵黑白熊	Chapter 4

屠杀者翔的操作



在体力槽下方的有一排电池槽，当电池槽不为 0 的时候就能够按下△键来切换到屠杀者翔的操作模式，□键攻击，长按刻意发动蓄力攻击，× 键回避，按住 L 键再按△或○即可发动高潮攻击，L+ ○消耗 3 个必杀槽发动集体攻击，L+ △消耗 1 个必杀槽发动单体攻击。

在商店里可以进行屠杀者翔性能的强化，可强化项目分别是连续攻击的次数、攻击速度、蓄力攻击的攻击力、蓄力攻击的蓄力速度、必杀槽的上限、必杀槽的上升速度以及降低电池消耗速度。

©Spike Chunsoft Co., Ltd. All Rights Reserved.

绝望时刻（ゼツボウタイム）



当体力为0时，就会出现出现QTE提示，当圆圈抵达黄色的区域时按下△键即可消费一格电池来回复一格体力复活，并让敌人陷入麻痹状态。如果停在蓝色的区域则可以不用消费电池。失败的话会GAME OVER。

战后评价

和《弹丸论破》系列”历代作一样，在每章结束后系统都会对玩家在该章节的表现做出评价，不过本作的评价标准没有历代作那么苛刻，关系到评价的只有三个要素，一个是游戏房间的游戏完成度，当在游戏房间里将隔壁房间的黑白熊一次性全消灭之后才算是完美通关游戏房间；一个是重来（リトライ）次数，一个是每章隐藏之子的收集情况，然后根据总评来进行奖励。重来次数对评价的影响比较大，如果中途不小心Game Over了，建议读档重来而不是使用リトライ。



流程攻略

难度说明

ジェノサイダ－モ－ド：最简单的难度，在该难度下屠杀者翔的电池槽可以自动回复，相当于无双模式。

こまるモ－ド：普通难度，可获得的子弹补给要比ゼツボウモ－ド多。

ゼツボウモ－ド：最高难度，同时也是制作人推荐的难度，在该难度下子弹的补给不算多，但是可获得的黑白熊金币数量是最多的。

Prologue 希望の妹と希望の战士

开场剧情后躲过黑白熊的攻击，从房间里出去，往右边顺着路走到电梯前触发剧情，遇到十神白夜（总算有新立绘了），获得骇客枪之后咱们就可以进行攻击了，L键举枪，在举枪的情况下按R键射击，右摇杆可以移动准星。解决完餐厅里所有的黑白熊之后自动剧情，播OP。



从餐厅里出来后直线前进到公园触发剧情，介绍背景，玩过2代的人可以发现一个小彩蛋，中间的一段影像看着真像是处刑动画……

影像之后下仆（召使い）出现，开头的对话拿去和2代对比一下会很有意思。这时枪会弱化，言弹也有了数量上限，能使用的言弹只有“坏”，调查房间里的礼物盒可以拿到言弹“动”。将言弹切换到“动”，打门旁边的开关就可以来到走廊，走廊上有两只黑白熊，解决掉之后会掉落黑白熊金币。来到中间有雕像的地方会被关起来，出现一只黑白熊，将其解决掉之后切换回“动”的言弹将旁边的开关打开，进入上方的房间，希望的战士们出现，开始进行自我介绍。

Chapter 1 地狱の中心で爱を叫ぶマモノ



开始后不久就和腐川（屠杀者翔）汇合，在战斗时按下△键可以切换操作腐川（翔），□键攻击，×键回避，L键锁定敌人。剧情后旁边的便盆可以进行存档，这时菜单栏的大部分机能都能使用了。从天台上下去，进入电源室用“动”言弹打开电源，旁边的柜子上能拿到废弃笔记“よくない何かが起こっている…”。出门后走廊里会出现两只黑白熊。

坐电梯下去，右边会有一只黑白熊，要注意躲避。进入右边的诊察室触发剧情，从礼物盒里可以拿到20枚“坏”言弹。出门后走廊里会有两只黑白熊。左边的房间里的书柜可以拿到废弃笔记“あの事件再发？塔和を袭う暴徒”，办公桌可以拿到书“ビリ－ミリガン・ロワイヤル”。来到走廊尽头的游戏房间，使用“动”言弹启动游戏机，可以通过监视影像看到黑白熊的位置，之后按SELECT键可以确认监视影像。

游戏房间攻略

需要在没有被黑白熊发现的条件下逃出去，只要注意别太靠近黑白熊或出现在它们的视线正前方即可，直走从走廊前进即可来到出口。

来到街上后触发剧情，旁边有一个存档点，左边有两只黑白熊在袭击尸体，打倒之后调查尸体可以拿到废弃笔记“魔物の杀し方、寄り抜き杰作选①”。往前走一段路会提示说要用“动”言弹来驱动车子，前方有1个黑白熊，往反方向走可以拿到7枚“坏”言弹。往前走有3只黑白熊，在左边的断崖前有书“杀さない权利”。从右边进入工地后可以拿到“坏”言弹的补给。从集装箱上下来之后就会出现新敌人“轰炸黑白熊（ボンバ－モノクマ）”，数量为2只，瞄准脸来打即可。出来后瞄准车子使用“动”言弹，在墙角可以发现技能“期待の肉体”，靠近酒店触发剧情，进入酒店。



进入酒店后使用“动”言弹来打旁边的モノモノマシ－ン，可以随机获得一个道具。从旁边有黄色油漆的地方爬上去，在电话前触发剧情，前方的拐角处有1只黑白熊，在左边房间的桌子上可以拿到书“止まらない男”。前方右边拐角有2只黑白熊，还有1个モノモノマシ－ン。拐角处旁边的房间里有废弃笔记“塔和シティの成り立ち”。往前走进入彩色走廊，捡起宝箱后

会有一只黑白熊冲过来。拐弯后进入右边的房间，调查电视柜可以获得书“あの子の中の爆弾 1”。往前走，调查地面可以获得杀人名单“タカアキックス”，乘坐电梯下去，左边有一个モノモノマシ－ン，往前走有 2 只黑白熊，进入房间里面有モノモノマシ－ン和游戏机。

游戏房间攻略

当轰炸黑白熊准备转身回到 4 只黑白熊的时候，跑到它的背面，注意别靠近 5 只黑白熊，举枪对准它的眼睛部位，当它转身时射它的眼睛即可。要点就是同时将 5 只黑白熊一网打尽。

进入走廊时中段右边拐角有 1 只黑白熊。来到大厅，靠近小孩触发剧情，左边有一个モノモノマシ－ン，调查右边的游戏机左边的闪光点可以拿到废弃笔记“塔和グル－プの技术力の威光”，调查游戏机获得提示，玩过 1 代的玩家估计会很熟悉这个谜题，密码为 7734。

回到街上，左边有モノモノマシ－ン和存档点，使用“动”言弹驱动车子解决掉 3 只黑白熊，桥下有一个モノモノマシ－ン，从桥上直走下去，在三个围着尸体活蹦乱跳的小孩对面能拿到技能“电力アップ”。从右边来到桥上触发剧情，遇到朝比奈，在桥上前进之后桥爆炸，需要在 3 分 30 秒之内往回跑，中途有几只碍事的黑白熊，解决掉之后中途有 2 个路障，将轰炸黑白熊打倒后就能消除路障，回到桥边触发剧情。



剧情之后靠近断桥边可以拿到废弃笔记“桥から逃げられるはずだ”，回到街上之后左边有 1 只轰炸黑白熊，前方有 1 只轰炸黑白熊和 1 只黑白熊，左上有一个モノモノマシ－ン，从左边的门进入酒店，直走到尽头可以拿到技能“一夜漬け”，往回走会出现 2 个黑白熊。出门后往前走还有 1 只黑白熊，继续前进就能解锁商店，这时可以花费打败黑白熊获得的黑白熊金币来购买テコタマ或者强化屠杀者翔的能力。

继续往前走会出现警笛黑白熊（サイレンモノクマ），它会吸引更多的黑白熊过来，同时出现的还有 2 只黑白熊，嫌麻烦的话可以切换到屠杀者翔模式速战速决，左边有一个モノモノマシ－ン。在警局的桌子上有废弃笔记“最も影响のあるグル－プ企业”，进门后可以获得言弹“踊”。

游戏房间攻略

沿着箱子走，别让 3 只黑白熊发现，将“踊”打在警笛黑白熊身上吸引 3 只黑白熊的注意，然后将“动”打在车子上把敌人一网打尽。

出来后往前走看到存档点，存档点左边有书“龙卷战队マワルンジャ－”。来到地铁门口，发现门是关着的，调查旁边的尸体拿到钥匙，但是小孩突然冲过来将钥匙偷走了，去追小孩，不用担心走丢。爬上集装箱之后屋顶会出现一只轰炸黑白熊，从集装箱上下来会从旁边冲出来 1 只黑白熊，旁边有一个モノモノマシ－ン，モノモノマシ－ン旁边有“くつしたソックスちゃん【1】”。从右边的门进入之后触发剧情，进入房间会发现游戏机和モノモノマシ－ン。

游戏房间攻略

使用“踊”让警笛黑白熊跳舞，吸引所有黑白熊注意之后对轰炸黑白熊进行连击。

扫光敌人后先别急着出去，往左边走可以发现モノモノマシ－ン和地上的挑战书，需要前往医院。

出门可以发现 1 只轰炸黑白熊，将其打败之后可以将路给炸开，往前走可以用“动”来打 UFO 让其帮忙指路。往前走可以看到モノモノマシ－ン，同时会出现 1 只黑白熊，在医院前有 1 只警笛黑白熊和 3 只黑白熊，建议用屠杀者翔速战速决。



进入医院，在前台里面的房间有“くつしたソックスちゃん【2】”。进入走廊后往右走，左边的房间可以拿到废弃笔记“コドモの乐园铁の掟 1 亿个条①”，里面还有两个モノモノマシ－ン。进入最深处的手术室，出现废品黑白熊（ジャンクモノクマ），长得很恶心，体力较高，建议专门瞄着眼睛打。战斗后前往 2 楼，这时可以去顶楼，那里有 4 只轰炸黑白熊，在背面可以找到杀人名单“コンタケルス”。回到 2 楼。右边走廊有一个モノモノマシ－ン，往前走有 2 只黑白熊，长椅旁的尸体边上有废弃笔记“モノクマに脚を潰された”。进入旁边的房间可以拿到技能“目覚めた女子力”，右边有一个モノモノマシ－ン，还有 1 只黑白熊。出来继续前进会冲出来 1 只黑白熊，左边有モノモノマシ－ン，拐角处有 1 只黑白熊，进入右边的房间可以拿到书“清纯家族交友”。进入最后的房间需要解密，调查礼物盒拿到“观”言弹。

解密思路：按照保险柜上的提示图案，分别是眉毛、爆炸头、长胡须和眼镜，然后使用“观”言弹来照墙上历代院长的照片，从左到右分别是长胡须、眉毛、眼镜和爆炸头，院长的名字分别是一宫源太郎、二条胜重、三神广之、四叶史郎，每个人的名字里都有数字，将四个人的名字里的数字按照保险柜上涂鸦的顺序来排列就是 2413。



从医院里出来之后稍微前进就能使用“观”言弹对着发光的地方找到隐藏之子（カクレキッズ）“大门大”，稍微前进一段路会有 1 只黑白熊冲出来。从新开的路走，右边有一个モノモノマシ－ン。进入房间里有一个モノモノマシ－ン和游戏机。

游戏房间攻略

先用“动”来将车子移开，然后对警笛黑白熊用“踊”，等黑白熊们都靠近警笛黑白熊之后对轰炸黑白熊用“坏”。

出来后在右手边的集装箱角落可以拿到废弃笔记“大门大の手记”，前方有一个モノモノマシ－ン，同时还有 2 只轰炸黑白熊，在左边的车子可以找到隐藏之子“烟蛇太郎”，出来后往右边走可以找到隐藏之子“空木言子”，往左走上到集装箱上，在右边可以找到隐藏之子“新月渚”，在地铁前存档点左斜对面可以找到隐藏之子“モナカ”。地铁入口处有两个モノモノマシ－ン，商店也转移到了这边。进入地铁站触发剧情，之后是 BOSS 战，战后的动画很有“《弹丸论破》系列”的风格，剧情后返回地面，然后就会对这一章的表现做出评价。如果取得“优”评价的话可以拿到技能“采集家”。

BOSS 战要点



胸口的黑白熊纹章是惟一的弱点，平时都是用盾挡着，只有在它准备攻击之前才会露出弱点，需要注意的是回旋攻击有些难避开，所以要经常注意回复。在战斗期间言弹“坏”和回复的补给会定期出现，如果事先拿到了技能“目覚めた女子力”和“期待の肉体”的话战斗会稍微轻松一些。

TIPS 关于杀人名单：杀人名单上刊载的人物都是和一代角色有关联的人。

Chapter 2 革命学区のおとぎばなし



往前走可以看到存档点，往下走来到车站，先别往前走，往后走在两个尸体对面的柱子上有隐藏之子“大门大”，往前走一些可以在电击 PS 与 Fami 通海报对面的尸体上找到废弃笔记“16 岁なのに死にたくない”，往前走有两个モノモノマシ－ン可以补给一下。往前走有 3 只黑白熊，在右上尽头的列车入口前有杀人名单“カノンドス”。通过列车来到展台的另一边，触发剧情遇到防御黑白熊（ガ－ドモノクマ），由于攻击行不通所以只能逃跑，来到尽头触发剧情，有 6 分钟的时间限制，操作角色切换到屠杀者翔，回过头来发现小孩子挡住了路，需要将所有黑白熊干掉之后才能继续走，来到有广告的站台上就算是逃脱成功。

往上走来到地面后自动返回地底，之后往右边走获得言弹“喷”，这样就能够对付防御黑白熊了，往右边有 4 只防御黑白熊，使用“喷”将盾吹飞之后就能够用“坏”或者翔来对付了。继续走来到商店街，路中间有个礼物盒，打开后不会有东西，但是会出现 3 只黑白熊。直走到尽头可以拿到废弃笔记“コドモの乐园 铁の掟 1 亿个条②”，往右走有一个モノモノマシ－ン，之后会出现 2 只防御黑白熊。在左边房间里可以拿到书“落ち込む技术”，继续往前走可以看到存档点，旁边有一个モノモノマシ－ン，进入房间里还有一个モノモノマシ－ン，旁边有游戏机。

游戏房间攻略

绕到轰炸黑白熊背后对着 6 只黑白熊的方向只用“喷”即可一口气解决。



出门后左右两边各有一个モノモノマシ－ン，往前走会发现 4 只黑白熊在袭击某个东西，上前救助，需要在对方体力耗完之前将 4 只黑白熊一口气解决。剧情之后先继续前进调查门触发剧情，然后往回走可以看到一只背对着玩家的轰炸黑白熊，将其打倒之后可以开门抄近路，之前没法进的两扇门这时候可以进去了，靠近存档点的房间里有杀人笔记“ユ－タックス”，房间里还有一个モノモノマシ－ン，离存档点较远的房间里有技能“レイズ”，需要注意的是拿到“レイズ”后房间里会涌出大量黑白熊。沿着地图继续走，进入房间可以看到一个モノモノマシ－ン，往前走来到下一扇门前时，跨过铁栏可以看到隐藏之子“烟蛇太郎”。房间里有游戏机和モノモノマシ－ン。

游戏房间攻略

来到轰炸黑白熊背后对其使用“喷”，需要注意的是必须等对面的防御黑白熊都转身背对的时候再使用。

走出房间后左边的拐角有 1 只黑白熊，拐角的房间里有モノモノマシ－ン和废弃笔记“ひと思いに自死を选びたい”。继续往前走会遇到废品黑白熊，可以选择不打直接逃。



进入下水道，旁边有商店和一个モノモノマシ－ン，商店里的デコタマ更新。往前走有 1 只黑白熊，触发剧情之后需要将不断涌出来的黑白熊全都打倒，如果シロクマ的体力全没了会 GAME OVER。往前走会有 3 个モノモノマシ－ン，调查对面的水管让シロクマ钻进去可以拿到废弃笔记“デモンズハンティング”，往前走来到岔路，对岸有一个防御黑白熊，用“喷”解决掉，先往左走来到尽头调查管道拿到技能“暴力冲动”，继续前进，桥上的黑白熊都能用“喷”给打到水里，走过桥之后在拐弯处有一个管道，调查之后会有黑白熊出来，右边有一个存档点，沿着存档点的路往回走能够拿到废弃笔记“绝对に食べたい春のスイ－ツ”。继续前进之后需要像刚才一样掩护シロクマ，这次的敌人会有轰炸黑白熊和防御黑白熊，建议使用“喷”来一次解决两个，诀窍就是跑到轰炸黑白熊正后方，当对岸的黑白熊出现在瞄准范围内之后使用“喷”，需要注意的是防御黑白熊那一侧的轰炸黑白熊必须在背对着它的时候使用才能有效，最后还会出现一只废品黑白熊。继续往前走会有游戏机和モノモノマシ－ン。

游戏房间攻略

当警笛黑白熊靠近最左边时对它使用“踊”来吸引废品黑白熊注意，当两只聚集在一起之后上前使用“喷”。

在左边有废弃笔记“お前に会えて本当によかった”。往前走，过桥之后先别急着去目的地，往右边走，路上有 1 只轰炸黑白熊和 1 只防御黑白熊，来到尽头之后触发剧情，和小孩子对话接受猜谜挑战，正确答案是“C”，选错的话会有黑白熊出来，胜利后可以拿到“くつしたソックスちゃん【3】”。继续前进触发剧情，进入秘密基地。



中间的卡车下有废弃笔记“杀戮ロボット・モノクマの谜”，可以和周围的 NPC 对话了解一下情况，和尽头左边的叶隐浩子对话就能够让她去救助杀人名单上的人，右边有存档点，和シロクマ对话进入到里面的房间，调查最左边的柜子可以拿到技能“速射技术”，调查所有的柜子之后继续剧情。剧情后回到下水道，道路尽头有一个モノモノマシ－ン，在对面的地上有书“きみとぼくの妹のシックス［略］”，在出口前会出现 2 只黑白熊。



在下水道口后面的墓碑上有隐藏之子“空木信子”，往外走会出现 2 只防御黑白熊，走出墓地后来到彩色区域，左边有一个モノモノマシ－ン，往外走可以看到一个存档点。在桥上有 2 只轰炸黑白熊和 2 只防御黑白熊，在桥尽头有技能“精密射击”，在屋子前服装屋展示窗尸体旁有废弃笔记“魔物の杀し方、选り拔き杰作选②”，门前有一个モノモノマシ－ン。来到游戏房间，出现新的装置“ホログラム”，旁边有游戏机和モノモノマシ－ン。

游戏房间攻略

使用“动”启动ホログラム可以吸引黑白熊的注意，然后攻击轰炸黑白熊即可。

上楼后右边有书“あの子の中の爆弹 2”，出门后有 3 只黑白熊，道路中段左边河流上空有隐藏之子“新月渚”，继续前进又进入一

TIPS | 车站的海报 :在第二章地铁的海报全都是 SC 自家旗下的游戏宣传海报或者知名日站的 logo

个游戏房间，里面有游戏机和モノモノマシ－ン。

游戏房间攻略

先启动ホログラム吸引轰炸黑白熊的注意，然后从旁边对它使用“喷”将其吹到对面，靠近的话会被它发现。

出门左边的柜窗上有废弃笔记“烟蛇太郎の手记”。对面有一个モノモノマシ－ン和存档点，之后会有一大批黑白熊出现，出现警笛黑白熊时用“踊”吸引住它的注意，然后对着聚集过去的轰炸黑白熊进行攻击就能一口气打倒一大堆。



进入塔和大厦，左边有三个モノモノマシ－ン，旁边有存档点和商店，在大厅里有四个文件可以拿，分别是废弃笔记“塔和タワ－从业员の手记①”、废弃笔记“塔和タワ－へようこそ”、废弃笔记“ここがイヤだよ、魔物ちゃん”和杀人名单“ヒロノザウルス”，调查电梯发现电梯没法动，来到楼梯前会遇到圆球黑白熊(ボ－ルモノクマ),会扔道具来攻击，不过站在楼梯上将其吹到楼下之后它的攻击就不会起作用。

上楼之后马上就有2只黑白熊冲过来，往前走的柱子后还有2只，往回走的房间里有“くつしたソックスちゃん【4】”和一个モノモノマシ－ン，在游戏房间前有废弃笔记“塔和タワ－从业员の手记②”。房间里游戏机和一个モノモノマシ－ン。

游戏房间攻略

需要一边躲过轰炸黑白熊的视线一边来到最右边，然后在轰炸黑白熊看不到的情况下对着圆球黑白熊使用“喷”，不过靠太近的话会被圆球黑白熊注意到。

出口有1只轰炸黑白熊，在前方拐弯处巨大黑白熊的脑袋上有隐藏之子“モナカ”。进入房间后对面有3只防御黑白熊和1只轰炸黑白熊，想速战速决的话可以对着防御黑白熊使用“喷”然后攻击轰炸黑白熊，在房间右边有废弃笔记“塔和十九一について”。爬上台阶之后先别继续向上走，沿着路一直走到尽头，靠近之后2只黑白熊会突然动起来。可以拿到礼物箱，绿色的那个会让3只黑白熊空降下来，剩下的两个分别是60个金币和技能“节电上手”。

继续前进来到3楼，右边有一堆黑白熊和1只圆球黑白熊，当黑白熊们来到中央时对着圆球黑白熊使用“喷”。旁边有Staff Room，男性房间有一个モノモノマシ－ン和杀人名单“アヤカネゴン”，女性房间有一个モノモノマシ－ン和书“灵能探侦ネコピと龙宫の违い”。继续前进来到独木桥上，前后会出现黑白熊、防御黑白



熊和轰炸黑白熊，最快的方法就是对它们使用“喷”将它们都吹走。来到对面之后最左边有废弃笔记“コドモの乐园、铁の掟1亿个条前文”，继续前进有一个存档点，进门之后开始解谜，右边的墙上有提示，找到三个游泳圈连起来的位置，从中间看过去就可以找到那惟一一个钥匙。出门后左边角落有废弃笔记“塔和从业员の手记③”，前方有一个モノモノマシ－ン，上到三楼触发剧情。

剧情之后下楼，这时会涌出一堆黑白熊，解决掉旁边门板前的轰炸黑白熊就可以开路，来到一楼，一楼楼梯对面有废弃笔记“选りによって塔和シティが”。在电梯前触发剧情，出现3只废品黑白熊，需要保护不二咲，建议使用屠杀者翔来战斗。剧情后出现野兽黑白熊(ビ－ストモノクマ)，由于数量比较多的缘故所以依然建议用屠杀者翔来战斗，来到顶楼触发BOSS战。如果取得“优”评价的话可以拿到技能“注目の肉体”。

BOSS战要点



当BOSS扔下圆形的炸弹时，在炸弹前对准BOSS所在的方向使用“喷”就能够将BOSS打落，这时它头上的弱点就露出来了，切换到“坏”攻击弱点，如此反复即可。需要注意的是当BOSS的HP降低到一定程度时会同时放导弹和圆形炸弹，需要注意回避导弹。

Chapter 3 少女战线异常あり



在黑暗中朝着光点的方向前进，触发剧情之后可以用“观”来沿着脚步走，路上有一个礼物箱，里面有120枚金币，来到下一个区画时左边有隐藏之子“大门大”，沿着有黑白熊脚步声的方向走，路上会遇到1只黑白熊，在旁边可以拿到杀人名单“ネコネコマル”，下一个房间里有“くつしたソックスちゃん【5】”。沿着脚步走触发剧情，正前方有一个モノモノマシ－ン，出来后右边有废弃笔记“コドモの乐园、铁の掟1亿个条③”，当轰炸黑白熊站在右边窗子前时将其打倒，就能够将窗子炸开，先往左走，可以拿到技能“精密射击改”，在右边尽头有爬梯和存档点。

来到2楼，使用“动”打开电源，触发解谜事件，来到隔壁房间关掉电源，旁边的墙上就会出现“251907”六个数字，回到之前的房间，移动对面的两个柜子，回到关灯的房间就会发现墙上出现数字“2197”，之后就能够离开房间。出门后左边有隐藏之子“烟蛇太郎”，前方有3只圆球黑白熊和1只警笛黑白熊，可以对警笛黑白熊使用“踊”，等圆球黑白熊聚集之后靠近对它们使用“喷”，左边有一个モノモノマシ－ン，右边出口有1只黑白熊，尸体旁有废弃笔记“塔和タワ－从业员の手记④”。来到1楼收到挑战书，需要找出隐藏在装置里的唱歌小孩。

游戏房间攻略

选错就会出现野兽黑白熊，小孩就在右下的装置里，只有一次机会，选错的话就让屠杀者翔上去开无双吧。

走出房间后左边有书“いきたくないゆうれい”，右边有一堆黑白熊，可以对最左边的圆球黑白熊使用“喷”，然后解决右边的黑白熊，剩下的圆球黑白熊对准电梯前的轰炸黑白熊使用“喷”即可，电梯前有废弃笔记“决して死ぬ译にはいかない”，左上和右上各有一个モノモノマシ－ン。



出门来到塔和大厦前，左边有技能“溢れる女子力”，右边有杀人名单“タイチンチン”，

TIPS 壁画小细节:BOSS战周围墙壁上的纹章代表着五位希望战士的图案

左前方有一个モノモノマシ－ン。来到彩色区域，地形有些变化，正前方有 1 只轰炸黑白熊，左边有存档点，右边有モノモノマシ－ン，在轰炸黑白熊左边的站台上有隐藏之子“空木言子”。进入解谜房间，开始连续解谜，左边有一个モノモノマシ－ン。

游戏房间攻略

使用“动”驱动防御黑白熊后面的机器吸引轰炸黑白熊之后将其打倒。

游戏房间攻略

使用“动”驱动左边的机器，然后等警笛黑白熊靠近机器后对它使用“踊”，最后对着车子使用“动”即可。

游戏房间攻略

第三个谜题的房间里有废弃笔记“最爱の息子”，打倒中间的轰炸黑白熊即可。

穿过一个长走廊之后在右边的版画上能找到隐藏之子“新月渚”，左边有一个モノモノマシ－ン，来到中间遇到小孩，拿到言弹“痹”，在左边护栏旁边有书“御曹司と结ばれる为の 15 の法则”。

出门后先往左走，路上会有 3 只黑白熊，可以拿到“くつしたソックスちゃん【6】”，往右走会有一堆黑白熊，使用“痹”可以一网打尽，道路尽头有一个モノモノマシ－ン。进入游戏房间，里面有一个モノモノマシ－ン。

游戏房间攻略

对着下方的机器使用“动”，将黑白熊吸引过来之后使用“痹”。

出门后有存档点和商店，往反方向走可以拿到技能“发掘家”，往回走会出现 1 只轰炸黑白熊和 5 只黑白熊。进入墓地，在尽头有一只废品黑白熊，墓地入口右边的石碑上有废弃笔记“未来机关とか言って”，中段左边的石碑上有废弃笔记“魔物の杀し方、寄り拔き杰作选③”。



进入下水道，前方拐弯处有 2 只防御黑白熊，左上方有废弃笔记“未来机关の武器”，在通往秘密基地入口处的正前方半空中有隐藏之子“モナカ”。在周围的四个房间和中间的车子下都有东西拿，车子下有废弃笔记“塔和グル－プの行つた慈善活动一览”，右下的房间有技能“日々の努力”，右上的房间有废弃笔记“希望ヶ峰学园付属小学校とは”，左上的房间有废弃笔记“あの事件は未来机关の自作自演”，左下的房间有书“アイスクリ－ムを上手に积む修行”，目前暂时无法将杀人名单交给叶隐，来到深处的房间参加会议。剧情后会出现大量黑白熊，需要保护周围的 NPC，只要还有一人存活就算是胜利，用腐川或者“痹”一口气解决吧。



剧情后开始迷你游戏，右摇杆可以上下移动镜头，使用触屏或者○键可以击退触手，出于方便考虑建议使用触屏。之后操作屠杀者翔，全程无敌状态，需要在 7 分钟内抵达终点，路上会不断出现敌人，在最后需要对战空木言子，战三次即可，被她的枪打中之后一定时间内没法动，利用 L+△的高潮攻击再来几下普通攻击就能够搞定。之后切换回苗木丸，在走廊尽头有废弃笔记“空木言子の手记”，出门后 BOSS 战。如果取得“优”评价的话可以拿到技能“リレイズ”。

BOSS 战要点

移动到没有水的地方，当 BOSS 的斧头卡在地上时，用“痹”攻击黑白熊或者防御黑白熊，这时 BOSS 触电后腹部的弱点就会露出来，当 BOSS 的体力下降到一定程度之后它的攻击范围就会变大，次数会变多。



Chapter 4 これが、わたし达の生きる道



旁边有一个存档点，在左边有隐藏之子“大门大”，斜对面的卡车下面有废弃笔记“夜の子供达について”，旁边有一个モノモノマシ－ン，往前走触发剧情，需要保护新月，利用警笛黑白熊可以轻松获胜。跟着新月走，沿路有一个モノモノマシ－ン，往前走会有一群轰炸黑白熊，利用轰炸黑白熊的爆炸特性将周围其他的轰炸黑白熊卷进来即可。战斗结束后往右边走可以拿到书“指挥者の 48 时间”，继续前进，路上有两个モノモノマシ－ン，之后会遇到一群圆球黑白熊和防御黑白熊，之后还会出现 4 只废品黑白熊，先对圆球黑白熊用“踊”然后用“喷”像玩保龄球一样滚过去就能够解决。继续前进触发剧情，右边有一个モノモノマシ－ン，进入鸟居，左右各有一个モノモノマシ－ン，右上有存档点，左下有废弃笔记“子供は街の地理に详しい”，走上一层台阶之后回头，在鸟居（不是顶端的那个大门）后面可以找到隐藏之子“烟蛇太郎”，往上走触发剧情，有一场 BOSS 战。

BOSS 战要点



本战的关键点是逃，右上角电池槽用完就算是胜利。一开始 BOSS 攻击玩家时玩家的体力不会下降，但是衣服会减少，衣服减少到一定程度后体力才会开始往下掉，如果距离太远的话 BOSS 会发动无法回避的远距离攻击，所以躲的时候别躲太远。当 BOSS 跳到柱子上充电时需要将其打下来。



走出神社后会收到孩子们的挑战书，需要找出正确的宝物箱，错误的宝物箱里会冲出黑白熊，正确的宝物箱是在中上的游戏房间里，需要绕很长一段路才能够过去。对面有一个モノモノマシ－ン，往前走来到路口会有一群黑白熊，利用警笛黑白熊可以一网打尽。左边有一个游戏房间。

游戏房间攻略

启动左右两个装置（中间那个不要管）吸引两边的防御黑白熊，然后对普通的黑白熊使用“痹”。

通关之后来到尽头可以拿到大量黑白熊金币和技能“超勉强法”，青色的宝箱打开后会出来 3 只黑白熊。继续前进触发剧情可以拿到言弹“燃”，继续走出现新敌人毁灭黑白

熊（デストロイモノクマ），共有3只，注意一下它们的冲刺攻击就没问题了。

来到之前拿到书“指挥者の48时间”的角落，在墙角的车子下有杀人名单“キモシツジックス”，驱动车子就能够拿到。进入巷子里，拐角处有一个モノモノマシ－ン，右边有2只正在巡逻的防御黑白熊，在分岔路口旁边的大厦上有隐藏之子“空木言子”，往北部的路口有3只黑白熊，从北边出去后右边有2只毁灭黑白熊，对面有一个モノモノマシ－ン以及废弃笔记“绝望と塔和の冲突は近い?”。

来到尽头往右走有游戏房间，门口附近有书“矶の香の消えぬ间に”。

游戏房间攻略

等中间的轰炸黑白熊来到左边之后对其使用“踊”，上下两只轰炸黑白熊来到左边后打中间的轰炸黑白熊，利用爆炸的吹飞特性可以一网打尽。

在北边的墙角有杀人名单“マダフジルス”，靠近左边的墙会出现一只轰炸黑白熊，将其打倒后就能够出去。来到地图中上的游戏房间。

游戏房间攻略

驱动装置吸引警笛黑白熊，对着最近的车子使用“动”，对警笛黑白熊使用“踊”，将普通的黑白熊全都吸引到水面上后使用“痹”。

墙旁边的宝箱里有技能“战斗技术”，同时墙壁还有1只轰炸黑白熊。

穿过巷子来到地图东南边，有3只废品黑白熊，把它们引到水面上后可以用“痹”解决。右边蓝色车子后面有废弃笔记“コロシアイ学园生活の生き残り”。目的地前有一个游戏房间。

游戏房间攻略

需要绕过野兽黑白熊的视线找到唱歌的小孩，小孩的位置就在左上区域的左下角，这个解谜在本作里算是最难的，如果之前的游戏房间都完美通关而且没有リトライ的话，解谜过程可以无视掉，直接上去用屠杀者翔开无双。



进入地下，入口有存档点和商店，房间的左边有书“あの子の中の爆弹3”，走出房间触发剧情，拿到最后的言弹“接”。对着对面的轰炸黑白熊使用“接”，将其移动到墙边，切换回来之后攻击它既可把墙炸开。

往下走进入地铁，对面有一个モノモノマシ－ン，柱子后面有1只黑白熊，モノモノマシ－ン旁边的尸体上有废弃笔记“今まで本当にありがとう”，入口处左边的墙上有隐藏之子“新月渚”。右边的车厢里有1只黑白熊和2只毁灭黑白熊，车厢尽头有“くつしたソックスちゃん【7】”。在下方的柱子后有1只黑白熊，往前走有一个モノモノマシ－ン，对面有1只轰炸黑白熊，对其使用“接”，移动到可破坏的水泥墙前，然后原路返回绕到另一边将其打倒即可打开通路，车厢里有2只毁灭黑白熊，左边有モノモノマシ－ン，右边有技能“速射技术改”。从另一边绕进对面的车厢继续前进，车厢里有两个モノモノマシ－ン，尽头是游戏房间。

游戏房间攻略

先对前方的警笛黑白熊用“接”，移动到水泥墙前，面向墙壁，然后对对面的轰炸黑白熊也使用“接”，移动到水泥墙前，然后找到个安全的位置对警笛黑白熊使用“踊”将剩下的2个毁灭黑白熊吸引过去之后，攻击轰炸黑白熊。

前方的车厢里有2只毁灭黑白熊和1只黑白熊，下一节车厢有2只毁灭黑白熊，在车厢下的尸体旁有废弃笔记“レジスタンスの大人の手记”，前方有三个モノモノマシ－ン和存档点，在斜对面有1只轰炸黑白熊，需要将其在原地击倒触发剧情。车厢里有2只黑白熊和1只毁灭黑白熊，在左边尽头有废弃笔记“レオンお兄ちゃん”，之后进入游戏房间。

游戏房间攻略

使用“接”操作最右的轰炸黑白熊来到最左边的地面裂缝上，每个轰炸黑白熊都是站在地面裂缝上的，只要和后面的保持水平线即可，然后攻击靠近墙角的最右的轰炸黑白熊。



剧情后来到铁路边触发剧情，来到下水道。在入口旁边有技能“二人の绊”，沿路有两个モノモノマシ－ン，前方右边拐角处有废弃笔记“魔物の杀し方、寄り拔き杰作选④”，直走尽头有废弃笔记“コドモの乐园、铁の掟1亿个条④”，进入秘密基地之后又是保护大人的战斗，和之前一样，只要最后有一人存活就算胜利。剧情后跟着シロクマ走，最后攻击シロクマ的左眼即可。剧情后可以在基地里逛了，这时候可以把拿到的杀人名单交给叶隐，去门口和灰慈对话前往秘密工厂。



在秘密工厂里需要注意的是被监视器扫到之后会出来一堆黑白熊，需要打倒顶端的警笛黑白熊才能改解除警报。右边的房间有书“あの事件とはなんだったのか”、存档点和一个モノモノマシ－ン，进入左边的房间踩上开关触发剧情，然后使用“接”操作黑白熊背对着门的方向站在开关上即可出去，出门后右边有废弃笔记“工场职员の手记”，左上的房间里有废弃笔记“塔和グル－プの规模”和存档点。从房间门口旁边进入中央，要小心红外线的扫描，在靠近右下房间门口的围栏有杀人名单“ギリヒトテイン”，中心柱子旁有两个モノモノマシ－ン，前往右上的游戏房间。

游戏房间攻略

操纵右边的黑白熊面向墙壁站在开关上，然后绕到圆球黑白熊后面使用“喷”。

B2层也是需要躲避监视器的红外线扫描，在入口处旁边的铁栏对面有“くつしたソックスちゃん【8】”，和上一层一样，中间柱子旁有两个モノモノマシ－ン。前往右边的游戏房间。

游戏房间攻略

启动下方的装置吸引黑白熊过来，操纵它来到右上的水池前，然后玩家去踩开关，对着黑白熊使用“痹”，需要注意的是吸引黑白熊过来时别靠太近，否则被它发现就没法获得完美评价。

之后前往左边的游戏房间。

游戏房间攻略

躲过轰炸黑白熊的视线来到左下角，对着右边的黑白熊使用“接”，将其移动到开关上，面朝下方或左下，启动装置，吸引了轰炸黑白熊过去之后对圆球黑白熊使用“喷”。

右下角的房间里有书“彻底解明ジェノサイダ－翔”，同时还有モノモノマシ－ン和存

TIPS 关于两只熊：シロクマ和クロクマ的声优其实是同一人，详情可去看片尾曲的Cast表

档点。

进入 B3 层，这时不用担心被红外线扫射到了，因为红外线都被固定住在一个方向。在中间右侧墙角有废弃笔记“制品开发书”，来到左边，下方有技能“羡望の肉体”。来到左上的房间，房间里有存档点，先调查电脑，然后调查尸体、旁边的照片和笔记，不断和灰慈对话可以直接听取密码，密码是“0718”。中心的柱子旁有杀人名单“ドンコマル”，北部不断旋转的球上有隐藏之子“モナカ”。

调查电梯来到 B4 层，左上角有废弃笔记“新月渚の手记”，右下角三个モノモノマシ－ン之间有隐藏通路可以进入到多乐的房间，里面可以拿到废弃笔记“トロの手记”。门边有存档点和商店，开门后触发剧情进入 BOSS 战。如果取得“优”评价的话可以拿到技能“破坏冲动”。

BOSS 战要点

BOSS 会进行狙击，躲在障碍物后就能够躲开，但是 BOSS 会在障碍物上方移动，如果移动到玩家的正上方就没法躲开，它的弱点是头部的左半边，上子弹时是最佳的攻击时机。当 BOSS 的体力消耗到一定程度时就会拉开距离进入前方的建筑物内，同时还会扔手榴弹，手榴弹的攻击范围较广，所以要注意躲避。



Chapter 5 绝对绝望少女



在广场右上角有杀人名单“ケンイチロウックス”，这时可以将杀人名单交给叶隐，附近有两个モノモノマシ－ン，桥的入口有存档点，在有黑白熊出没的路段左下有隐藏之子“大门大”，路上有 4 只黑白熊，塔和高楼前有技能“冒险家”。



进入高楼的前台，右边有モノモノマシ－ン和存档点，左边的沙发上有废弃笔记“塔和ヒルズ改筑计画”。进入左边的游戏房间。

游戏房间攻略

攻略方法比较复杂，移动到右上角启动中下的装置，等防御黑白熊过来之后从上方绕到左下角，注意别靠太近，否则会被它发现，来到左下角后启动左边的装置吸引中间的防御黑白熊，往上走来到左上的装置旁，躲过正中央防御黑白熊的视线后一口气来到最上方，来到右上的位置，注意别和右上三只防御黑白熊靠太近，从右上启动右下的装置将右边的防御黑白熊引过去，原路返回到左中的位置，启动左上的装置把中间的黑白熊引过去，然后从右边绕到中间的空地上，用“痹”攻击左边的防御黑白熊即可

从爬梯来到空木言子的房间，左边床上有技能“揺るぎない女子力”，调查桌子上的控制器，从天台下到高楼前台，左边的机器人下有废弃笔记“娘のため”。进入右边的游戏房间。

游戏房间攻略

靠着右边的墙前进，启动中上的装置，然后返回去对着黑白熊使用“接”，让它面对北边墙壁踩在开关上，贴着左边的墙绕到右边的位置，启动车子，然后来到圆球黑白熊后面使用“喷”。

进入蛇太郎的房间调查控制器，在右边机器人下有废弃笔记“产むんじゃなかった”，调查门前的小钟就能继续前进了。



进入下一区域依然有 2 个游戏房间，右边有存档点，左边有モノモノマシ－ン。进入左边的游戏房间。

游戏房间攻略

需要驱动车子打开射击的路线，需要驱动的分别是从左数起的第一辆、第四辆和第五辆，等右下的废品黑白熊全都排成一列后就驱动最右边的车子。

进入大门大的房间触发剧情，调查桌子上的控制器，在左边的机器人下有废弃笔记“使えねえクソガキ”。前往右边的游戏房间。

游戏房间攻略

需要使用“接”来调查密码，这里是不需要战斗的，密码的顺序在墙上有提示，分别是防御黑白熊、镜子（自己）、警笛黑白熊和轰炸黑白熊，这里的按时是分别以墙上标示出来的视角顺序来输入密码，镜子表示的是玩家视角，也就是监视器（SELECT 键）的视角，最后可以获得密码“3048”。

进入新月渚的房间，在角落里有书“纽の青みの愈えぬ谷”，调查控制器，右边的机器人脚下有废弃笔记“被验者の变更を检讨”。调查中间的小钟之后继续前进。

进门后往前走一段路会出现 4 只黑白熊和 2 只轰炸黑白熊。左边的沙发上有废弃笔记“异物”，右边有存档点和两个モノモノマシ－ン，如果现在手上不缺补给的话建议这两个モノモノマシ－ン在回来之后再打开。在左边的房间角落有书“安全结婚マニュアル”，捡取后会出现一堆敌人。进入右边的房间，走到中间时两边会出现轰炸黑白熊，建议靠近用“喷”来对付。房间里有 300 枚金币和技能“超レイズ”。走出房间后可以在右边的雕塑上拿到隐藏之子“烟蛇太郎”。进入社长室触发剧情后往回走，右边的房间再次出现敌人，依然可以用“喷”来解决。靠近门边触发剧情，之后就能够进入电梯了。



来到一个五层的区域，这里会有野兽黑白熊出没。第一层入口附近有モノモノマシ－ン，第二个拐弯处有 1 只野兽黑白熊，中间十字路口有 1 只野兽黑白熊，右边的房间有书“ゆめみものども、ももよののどもと”，靠近入口处附近有“くつしたソックスちゃん【9】”，捡起来后会出现 1 只野兽黑白熊。前方拐角处还有 1 只野兽黑白熊，在第二层的楼梯旁有存档点和モノモノマシ－ン，左边的房间有技能“杀人冲动”。

第二层有游戏房间，进入后触发剧情。

游戏房间攻略

需要找出唱歌的小孩，这里的攻略关键是野兽黑白熊的停顿时间，它们会以“转一圈→朝中间吼一下→转一圈→朝中间吼一下→转三圈→朝中间吼三下”的规律来行动，它们朝中间吼三下的时候就是我们行动的最佳时机，隐藏装置分布在八个方向，需要找的小孩就在中间右边的装置里，野兽黑白熊向中间吼时就可以接近装置，最后 4 只野兽黑白熊都没法动，将它们全打倒后触发剧情。

出门后有存档点和モノモノマシ－ン，往左走有书“面倒くさくなくなくない扫除术”。

进入第三层，左边有モノモノマシ－ン，在中间右边的铁栏后有隐藏之子“空木言子”，前进触发剧情后出现 2 只废品黑白熊，楼梯旁有存档点和モノモノマシ－ン。

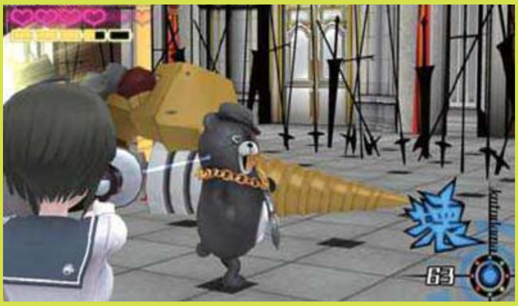
来到第四层，进入中间的房间，房间左边有“くつしたソックスちゃん【10】”。打倒右边轰炸黑白熊可以炸出秘密通道的入口，这时中间会出现一只轰炸黑白熊，使用“接”将它移动到左上角的墙边，将其打倒可以炸开另一个秘密通道入口，左边的通道有杀人名单“カメコックス”。进入右边秘密通道，来到モナカ的房间触发剧情后，在房间里可以拿到废弃笔记“昔话じゃなーい”。

来到第五层，前方有存档点和モノモノマシ－ン，左边的楼梯上有废弃笔记“苗木诚クンについて”。来到屋顶会有一场大混战，第一轮利用水池的导电效果来使用“痹”，第二轮利用警笛黑白熊来将其他敌人集中到中心使用“痹”，第三轮操作废品黑白熊干掉右上和中上的敌人之后将其移动到左上角，操纵左边的轰炸黑白熊来到左上角，然后再次操作废品黑白熊攻击轰炸黑白熊，最后慢慢解决剩下的敌人即可。在下方柱子后的半空中有隐藏之子“新月渚”。

进入飞机里，在雕像上有废弃笔记“モナカの手记”，旁边有存档点、商店和三个モノモノマシ－ン，在左边有废弃笔记“ボクちんの发明”、废弃笔记“オレっちのせいで”、隐藏之子“モナカ”，右边有废弃笔记“1 番哀しいこと”、废弃笔记“失望させる译にはいかない”和书“おとといの家族”。进门触发剧情，进入最上面的房间，然后是 BOSS 战。

BOSS 战要点・第一战

本站的关键在于攻击 BOSS 的关节部位，关节部位就是各发光的圆球，建议使用“燃”来进行攻击，当所有关节的球都打灭了之后クロクマ就会从正面掉出来，切换到“坏”或者“痹”攻击クロクマ。需要注意的是当 BOSS 的体力下降到一定程度之后附近会出现菱形的炸弹。



BOSS 战后触发剧情，期间会出现好几次选项，一直选择白色背景的选项即可，最后操作腐川一直向前走，剧情后触发最后一场 BOSS 战。如果取得“优”评价的话章节结束时可以拿到技能“自家发电”。

BOSS 战要点・第二战

本战的关键是使用与 BOSS 眼睛颜色对应的言弹来进行攻击。深蓝色眼睛时 BOSS 会使用三次向下砸的攻击，注意旁边的 Danger 提示就能躲过；黄色眼睛时会放电，这时场地上会有一处不会被电到的区域可以躲过电击；浅蓝色眼睛时 BOSS 会放出一颗大炸弹，需要用“喷”将其吹回去；红色眼睛时需要用“燃”来对着 BOSS 进行连射；当 BOSS 举起法杖发出彩虹的光芒时切换到屠杀者翔的模式可以躲过攻击，BOSS 靠在天台边上时切换到屠杀者翔的模式跳上去攻击。当 BOSS 的体力下降到一定程度之后眼睛会变红并跳出一段距离，发射两颗大炸弹，这时先用“燃”来攻击 BOSS，等炸弹接近了再用“喷”来吹回去。在最后会触发一段剧情，有两次绝望时间，需要按△键，在最后对着 BOSS 发射剧情杀的言弹即可。



通关要素

●继承金钱、等级、所有的デコタマ和屠杀者翔的强化进度
●继承所有收集要素
●解锁小说《绝对绝望叶隐》
●解锁“おまけ”模式，能够花费黑白熊金币在这里观看 CG、过场影像以及 BGM，在“ゲ－ムレコ－ド”可以确认各难度各章的通关情况
●可以选章节进行游戏



技能（スキル）作用解说

技能名称	消耗 SP	获得方法	作用
オ－トロック	1	自动获得	当敌人靠近时可以自动瞄准敌人
期待の肉体	4	Chapter 1，打完两只轰炸黑白熊之后从工地出来，使用“动”言弹来驱动车子，在墙边即可看到	体力最大值 +1
电力アップ	2	Chapter 1，从酒店里出来从天桥上直走下去，三个围着尸体活蹦乱跳的小孩对面	解除“绝望时刻”后敌人麻痹时间增加
一夜渍け	2	Chapter 1，断桥剧情之后从最近的入口进入，走廊尽头的地面上	经验值的获得量稍微增加
目覚めた女子力	2	Chapter 1，第二次进入医院，2 楼右边走廊尽头的病房里	体力恢复效果 +1
采集家	1	Chapter 1，章节评价为“优”	打倒敌人时更容易掉落道具
レイズ	4	Chapter 2，救下シロクマ之后调查左边房间之后返回之前存档点旁，距离存档点较远的门里	打倒黑白熊时获得金币的数量稍微增加
暴力冲动	4	Chapter 2，下水道，3 个モノモノマシ－ン之后的岔路往左走，调查管道	电池上限 +1

技能名称	消耗 SP	获得方法	作用
速射技术	1	Chapter 2，秘密基地，和シロクマ对话进入会议室之后，最左边的柜子	对焦敏感度稍微提升
精密射击	1	Chapter 2，彩色区域，路上有 2 只轰炸黑白熊和 2 只防御黑白熊的桥尽头	对焦敏感度稍微下降
节电上手	5	Chapter 2，塔和大厦 2 楼，第一个游戏房间通关后的下一个房间上台阶之后走到尽头的红色礼物箱里	“绝望时刻”的蓝色区域扩大
注目の肉体	4	Chapter 2，章节评价为“优”	体力最大值 +1
精密射击改	2	Chapter 3，在顶楼将通往外围的窗子炸开后往左走	对焦敏感度下降速度增加
溢れる女子力	2	Chapter 3，塔和大厦外面左边	体力恢复效果 +1
发掘家	2	Chapter 3，彩色区域第二个游戏屋后存档点和商店的道路尽头	打倒敌人时更容易掉落道具
日々の努力	5	Chapter 3，秘密基地，右下的房间	经验值的获得量增加
リレイズ	6	Chapter 3，章节评价为“优”	打倒黑白熊时获得金币的数量增加
超勉强法	8	Chapter 4，从神社里出来后，左边游戏时的尽头	经验值的获得量大量增加
战斗技术	6	Chapter 4，从神社里出来后，中上游戏房间的宝箱里	在举枪的状态下可以跑步
速射技术改	2	Chapter 4，地铁，利用モノモノマシーン对面的轰炸黑白熊炸开水泥墙之后进入最深处车厢的右边	对焦敏感度提升
二人の绊	3	Chapter 4，下水道，入口旁边	解除“绝望时刻”后敌人麻痹时间增加
羡望の肉体	4	Chapter 4，秘密工厂，B3F 左下角	体力最大值 +1
破坏冲动	4	Chapter 4，章节评价为“优”	电池上限 +1
冒险家	3	Chapter 5，塔和高楼入口前	打倒敌人时更容易掉落道具
揺るぎない女子力	2	Chapter 5，空木言子的房间里	体力恢复效果 +1
超レイズ	10	Chapter 5，通往社长室路上，两边有轰炸黑白熊或毁灭黑白熊出现的房间里	打倒黑白熊时获得金币的数量增加
杀人冲动	4	Chapter 5，有野兽黑白熊出没的区域第一层左下房间里	电池上限 +1
自家发电	5	Chapter 5，章节评价为“优”	“绝望时刻”的蓝色区域扩大

奖杯

类型	名称	获得方法
白金	全トロフィ－获得	获得该奖杯之外的所有奖杯
铜杯	プロロ－グクリア	通关 Prologue
铜杯	第 1 章クリア	通关 Chapter 1
铜杯	第 2 章クリア	通关 Chapter 2
铜杯	第 3 章クリア	通关 Chapter 3
铜杯	第 4 章クリア	通关 Chapter 4
铜杯	第 5 章クリア	通关 Chapter 5
银杯	全章クリア	通关所有章节
铜杯	レッツ！モノックマン！	第一次启动游戏机
铜杯	绝对绝望	触发大桥崩坏的剧情
铜杯	シロクマ救助队	帮助了シロクマ
铜杯	大人基地防卫军	通关秘密基地防卫战
铜杯	触手危机一发	通关触手游戏
铜杯	女の战い	通关苗木丸 vs 屠杀者翔的剧情
铜杯	初モノクマ	第一次打倒黑白熊
铜杯	モノクマ狩人	打倒 100 只黑白熊
银杯	モノサイダ－・クマ	打倒 1000 只黑白熊
铜杯	バトルの铁人	打倒了所有类型的黑白熊
铜杯	デコれよ少女	获得了半数的デコダマ
银杯	デコを极めしモノ	获得了所有的デコダマ
铜杯	一日一枚	身上带着 100 枚黑白熊金币
银杯	365 日いつも万枚	身上带着 10000 枚黑白熊金币
铜杯	リストカクッタ－	第一次将杀人名单交给叶隐浩子
银杯	ライセンス剥夺	将所有杀人名单交给叶隐浩子
铜杯	カンサツ！カンサツ！	第一次发现隐藏之子
铜杯	通信教育はじめました	第一次获得技能
铜杯	文学への道	第一次获得书
银杯	マキシマムジェノ	将屠杀者翔的剪刀强化至最强
银杯	监禁からの成长	苗木丸的等级提升到 20 级
银杯	靴下そっくすちゃん	收集到了所有的“くつしたソックスちゃん”
银杯	二人は希望	所有章节获得“良”以上的评价
金杯	ベストパ－トナ－	所有章节获得“优”以上的评价
金杯	隐された希望？绝望？	发现所有的隐藏之子
金杯	绝对物知り少女	获得了所有的书、废弃笔记、隐藏之子、杀人名单和くつしたソックスちゃん
金杯	スキル女王	获得了所有的技能书
金杯	成长は止まらない	苗木丸的等级提升到 99

难点解说

デコを极めしモノ、マキシマムジェノ

デコダマ需要通过商店购买，一周目时每进行一章商店里可以购买的**デコダマ**都会增加，在二周目通关后商店里还会追加 2 个**デコダマ**，分别需要 10000 金币和 3333 金币，建议各位先拿到奖杯“365 日い**つも**万枚”后再去凑齐**デコダマ**。屠杀者翔的强化也是同理。



365 日いつも万枚

该奖杯要求的是“手上拥有 10000 枚金币”而不是“累积获得 10000 枚”金币，考虑到一周目时要购买大量的デコダマ或者进行屠杀者翔的强化，所以这个奖杯可以在凑齐了技能“レイズ”、“リレイズ”和“超レイズ”之后再开二周目刷。

成长は止まらない

一周目通关时至少能够达到 50 ~ 60 级左右，二周目时装上技能“一夜漬け”、“日々の努力”和“超勉强法”，在刷奖杯“365 日いつも万枚”的同时顺便可以刷级。

ライセンス剥夺

最快见到叶隐浩子的章节就是第五章，通关后拿到所有杀人名单的话直接选择第五章开始游戏然后将杀人名单交给叶隐即可。





不知不觉“《FIFA》系列”已经迎来了它的第十五部作品，由于全面迈进了次世代领域，这次各个平台的《FIFA15》也都是同步发售。玩家们可以第一时间选择自己心仪的版本，次世代版由于有着更加强大的画面效果以及物理引擎，而且破天荒地加入了繁体中文语言，相信更能博得玩家的青睐。这次的攻略透解为大家全面讲述本作的方方面面，希望能够帮助读者更快地体验足球带给我们的酣畅淋漓。

文 乐小游 美编 小瑟

FIFA 15	EA	体育
多机种	FIFA 15 2014年9月23日 本地1~4人，在线2~22人 售价为PS3/PS4/XOne/X360：468港币	中文版（PS4/XOne） 对应年龄：6岁以上

操作指南

虽然系列的操作方面每次都鲜有变化，但是配合物理引擎的反复调校以及比赛节奏的不断变化，初次尝试新作的时候都需要一段时间来适应，即使是系列的老玩家也不例外，不过这也是足球游戏的一种魅力吧。本作的按键配置同样可以自由设定，想必不少玩家和笔者一样喜欢将射门和长传按键颠倒位置，这也是之前长期玩“实况”而留下来的后遗症。花式动作以及进球庆祝上又加入了不少时下流行的元素，丰富了比赛的观赏性。十字键的快捷战术设定简洁直观，方便玩家做出最切合实际的比赛布置。下面的操作会按照游戏默认的按键加以描述。



进攻篇（基础）

PS3	PS4	X360	XOne	作用效果
左摇杆	左摇杆	左摇杆	左摇杆	球员移动
右摇杆	右摇杆	右摇杆	右摇杆	花式盘带
方向键↑	方向键↑	方向键↑	方向键↑	越位陷阱
方向键↓	方向键↓	方向键↓	方向键↓	全队压迫
方向键←	方向键←	方向键←	方向键←	两翼交换
方向键→	方向键→	方向键→	方向键→	中后卫参与进攻
×键	×键	A键	A键	短传/射门或长传后按下为假射（传）
□键	□键	X键	X键	长传
○键	○键	B键	B键	射门
△键	△键	Y键	Y键	直塞/门将出击
R1键	R1键	RB键	RB键	接球队员穿裆漏球
L1键	L1键	LB键	LB键	超低速盘带以及踩球移动，站立时长按会做出假动作，配合传球键能产生二过一的效果
R2键	R2键	RT键	RT键	加速盘带，移动时松掉左摇杆再次单击为停球
L2键	L2键	LT键	LT键	低速盘带

进攻篇（高级）

PS3	PS4	X360	XOne	作用效果
L1+□	L1+□	LB+X	LB+X	低空穿越式长传
R1+□	R1+□	RB+X	RB+X	快速长传
□×2	□×2	X×2	X×2	半高空下底传中
□×3	□×3	X×3	X×3	贴地下底传中
L1+○	L1+○	LB+B	LB+B	吊射
R1+○	R1+○	RB+B	RB+B	内角背搓射
L2+○	L2+○	LT+B	LT+B	技巧性射门（空中接球时）
R2+○	R2+○	RT+B	RT+B	奔跑时大力抽射
L1+△	L1+△	LB+Y	LB+Y	过顶直塞
R1+×	R1+×	RB+A	RB+A	不看人短传

©2014 Electronic Arts Inc.

防守篇

PS3	PS4	X360	XOne	作用效果
方向键↑	方向键↑	方向键↑	方向键↑	稳守突击
方向键↓	方向键↓	方向键↓	方向键↓	高压式防守
方向键←	方向键←	方向键←	方向键←	控球战术
方向键→	方向键→	方向键→	方向键→	长传战术
L1 键	L1 键	LB 键	LB 键	切换球员光标
右摇杆	右摇杆	右摇杆	右摇杆	切换为对应方向球员
□键	□键	X 键	X 键	倒地铲球
○键	○键	B 键	B 键	防守中拉扯对方球员 / 大脚解围
× 键	× 键	A 键	A 键	上前紧逼防守
R1 键	R1 键	RB 键	RB 键	长按会呼叫身旁队友围抢
L2 键	L2 键	LT 键	LT 键	跟随防守
L2+R2	L2+R2	LT+RT	LT+RT	加速跟随防守

门将操作

PS3	PS4	X360	XOne	作用效果
□键	□键	X 键	X 键	大脚门球
× 键	× 键	A 键	A 键	手抛球 / 短传
△键	△键	Y 键	Y 键	将球放到地上
△ ×2	△ ×2	Y×2	Y×2	停靠在门线附近
R1 键	R1 键	RB 键	RB 键	抱起足球
SELECT	触摸板键	BACK	VIEW	将光标切换至门将



■不同版本的游戏更换按键时显示的控制器也有所不同。

系统介绍

传球方式

短传

对于足球这项强调团队配合的运动来说，传球无疑是游戏最为重要的核心所在。在基本的传切配合上球员间的能力差异体现并不十分明显，就是说即使操控的是整体实力较差的低星级球队，只要配合打得好一样有可能取得比赛的胜利。传球的种类很多，大致分为短传、长传以及直塞。短传是游戏中最常用到的传球方式，优点是速度快、精准度高，熟练之后能够打出令对手眼花缭乱的地面渗透进攻。

由于传球也是有力度设定的，所以短传的变化也不仅仅体现在近距离的点对点衔接上，只要力度掌控的恰到好处，配合漏球按键能够将皮球送到更远的位置。不看人传球相当于短传的花式传球，个人觉得观赏性远大于实用性，比赛的过程中大多是采用转播视角，对方玩家很难被这种传球骗到。加上花式短传方向上比较难以掌控，很有可能被对手趁机抢断，并不推荐使用，用来耍一下电脑操控的队伍还是可以的。本作的转播镜头数量再次得到提升，比赛暂停过程中系统还会对之前的赛况进行及时回放，临场感十足。

长传



相比短传来看，长传的使用率并不高，主要原因是大部分玩家习惯看到离自己最近的队友，并不会刻意地寻求远端的进攻机会。不过当你习惯了用小地图观察己方的队友跑位时，横向的大范围转移往往能够制造出意想不到的良好效果。尤其是当队伍中有边路“快马”时，这种传球经常能够打对手个措手不及。长传同样能够进行二过一的配合，不过由于球速较慢，所以实用性也打了折扣，快速长传能够弥补出脚过慢的劣势，但较低的弧度容易被对手在空中拦截。

长传最主要的作用还是体现在下底传中上，这也是足球运动中被广泛使用的一项进攻方式。由于传中不确定性很高，而且系统默认会比较倾向于让防守队员争顶到皮球，意味着想要通过普通的传中头球破门在《FIFA15》中难度并不算低。玩家们比较常用的方法是将球带到球门立柱附近再使用近距离传中，这样不仅能够缩短传球的距离，更能够扯动防守中路的球员，使得我方负责进攻的队友更容易争抢到皮球。所以当玩家遇到对手使用这种战术时，最好提前做出拦防其传球的准备，不得以时最好将球触碰出底线，实战证明即使角球的进球率也远不如这种技巧性传中。传中时根据按键的次数所产生的效果也不尽相同，连点三下的贴地传中在门前球员较多时比较有用，当对方快速回防时甚至可以利用对手的失误造出乌龙球。

直塞

不知从什么时候开始，直塞球已经成为了系列进攻时的首要选择。印象当中是由于《FIFA13》飞快的比赛节奏造成了过顶直塞的被无数玩家所青睐。通过对新作的多番尝试，直塞仍然是比赛时的大杀器，防守队员的 AI 经常会在面对直塞球时急剧下降，从而导致被进攻球员甩在身后，后方如此轻易地失守丢球也就在所难免。由于普通的短传会使接球队员强制停下跑动的脚步，所以直塞在防守反击的快攻战中非常实用。

这里所提到的直塞大多情况下指的是过顶直塞，普通的直塞球虽然也能够打穿敌人的防线，但是在距离较远或者接球队员身旁的对手太多时几乎很难成功，过顶直塞在高度上的优势十分明显。能够巧妙地躲避防守队员的拦截，同时传球的精准度甚至不亚于普通的长传，力道和方向掌握好的话能够形成后场断球直接转换为前场进攻，打身后的战术在游戏中得到了完美体现。不过远距离直塞时也别太盲目，看准接球队员的跑动走向再进行传球，否则很容易白白浪费机会。



TIPS 本作的港版是以美版为栏本制作的，所以按键部分与美版的操作相同。

盘带与突破

基础带球



刚开始本作的试玩时，笔者最直观的感受就是皮球与球员间的空间感更加明显，通俗点讲就是人球分离成为了现实。以前的足球游戏中，皮球与带球者基本就是一体的，除了被抢断时几乎很少担心球会离开脚边。而本作在人球关系上处理地更为贴近现实，队员在盘带时很明显能感觉出两者是分开的，这也意味着更容易被对手抢断，对手甚至不用过多的防守技巧，只要靠近皮球就能将它据为己有。盘带分为四种：普通盘带、奔跑盘带、低速盘带和超低速盘带，具体的按键在上文的操作列表中已经注明，这里就不在赘述。不同的盘带方式除了在速度上有所区分外，最主要的还是体现在过人时下一个动作的衔接上。

先抛开花哨的过人技巧不谈，最基本的过人技巧其实就是盘带时的变向，玩过本作的玩家或许有过这种体验，当对手的防守技能欠佳时，操控速度较快的球员利用摇杆的变向就能够很简单地形成突破一条龙，甚至直接突入禁区破门得分也并非难事。所以养成良好的带球习惯甚至比掌握种类繁多的花式动作更为实用。除了在快速的防守反击进攻中，玩家要尽量抓紧时间将皮球运送到对方的半场外，在中路的突破建议尽量少用加速按键，不仅很容易被对手抢断，变向时也极为不灵活。同时也会大幅度削减我方队员的体力，可能好多玩家都觉得《FIFA》系列”中的体力值设定形同虚设，在实际的游戏过程中并没有明显体现。实际上按照官方设定来看，球员的体力消耗虽然不如篮球游戏中的那么夸张，但多多少少还是能够感受到的，即使是体力再好的球员，在长时间的奔跑过后同样会出现力不从心的情况。而且这些负面效果往往是在不经意间出现的，比如传球的精准程度，射门的角度和力度，甚至对来球方向的判断上都会出现一定程度的偏差。操控后防的球员时更要注意体力的消耗，回追时突然抽筋的话后果可不是闹着玩的。

“我的护球像亨利”

这个调侃式的标题相信不少读者都有所耳闻，如此经典的言论出自前著名国脚李毅大帝之口。既然提到了护球，那么就来好好说说本作的护球系统。其实前作中就已经加入了所谓的主动护球，当球员在拿球状态下按L2/LT 我方球员便会用身体挡在皮球的前方，伸开双手阻挡对手靠近，虽然动作不一定像亨利，但在遭遇围抢时却是很好的应急方法。奔跑过程中的超低速盘带实际上就是护球的一种衍生技巧，行动过程中球员会小心翼翼地护球前进，同时拦防着周围对手的抢断，面对前方多名球员时比较实用。护球时还有一个比较实用的效果，就是能够吸引对方球员过来围抢。不少玩家喜欢用多人紧逼的方式来断球，这时护球便凸显出了作用，尤其在中场位置拿球时，利用护球吸引数名防守队员后立刻将球分出去，这时对手的后方会漏出较大的空档，不管是分边还是中路直塞都能够找到很好的时机。



□虽然调侃了“大帝”，不过李毅在中国足坛上的优秀表现却是有目共睹的。

移动触球

当玩家使用能力值较高的球员时，经常会利用个人能力甩开对方的防守绝尘而去。不过想要做到这点除了自身要具备一定的操作水平外，更多地还是取决于对手的防御能力。当面对密不透风的防守时，即使C罗和梅西也不见得能轻易通过。这里为新玩家们介绍几个比较实用的拿球技巧，方便玩家应付大部分的比赛。首先在进攻的时候一定要明确行进的路线，比如中路进攻时多利用短传的地面配合拉扯对手的防线，不管是面对电脑还是真实的玩家，对方能够同一时间重点操控的防守球员只有一个。只要提前预判对方的逼抢的路线就能够轻松突破，这点在网战中十分重要。

短传的配合中最重要的并不是传球队员，而是接球的球员。因为对手抢断的时机往往是我方在将要拿到球或者是刚触碰球之后。接球的方式有三种，最普通的就是无任何操作等着皮球过来，或者按住加速键形成连贯的进攻状态。不过加入了一键触球之后，按加速键接球就变成了一把双刃剑。应付速度较慢的传球还好，当球速过快时皮球会与身体产生很明显的分离，对手能够轻易将球断下。所以阵地战中最佳的接球方式就是按下L2/LT 的稳定停球，接球队员会将移动的速度控制在最稳定的状态下，从而将球从容接收，而且继续按键会直接进入护球状态，能够防止身旁的对手偷走皮球。不过相应的缺点就是会打乱整体的进攻节奏，不推荐在由守转攻的快速行进时使用。



游戏中最常用到加速的地方应该就是边路突破了，球队一般也都将速度最快的球员安排在边路上，以此来加快套边的速度以及下底传中的时机。当然像巴萨这种典型的无锋阵容，长期将梅西这种速度型球员作为虚拟中锋出现的球队也不在少数。加速的过程中方向就变得比较难控制，所以掌握快速停球是很重要的技巧。本作的惯性问题依然比较明显，球员在快速奔跑时想要停下来会有一定时间的延迟，对负责防守的球员而言惯性更为明显。当快速奔跑到大禁区附近时立即按下R2/RT 的踩球停球能够甩开紧跟着的防守队员，即使对方没有采用加速防守依然有效。这时快速选择内切或者立刻向前启动便能够摆脱防守。所以加速的弊端无论在进攻还是防守上都很明显，一定要合理利用。游戏的比赛节奏与前作相比变化不大，笔者觉得开发组已经找到了比较适合足球游戏的速度了，短时间内应该不会改变。虽然攻防间的转换还是有点快，但想要保持连贯性这又是十分必要的因素，玩家们只能通过大量的比赛来适应这些特点。

花式过人与庆祝动作

眼花缭乱的花式过人技巧以及丰富的可操作式庆祝动作，一直都是系列被玩家们津津乐道的趣味元素。小游个人觉得本作的带球突破相比前作来说难度有所降低，所以大部分情况下并不需要过多的花哨技巧，操作不熟练的话搞不好还会弄巧成拙。不过

TIPS 部分游戏主菜单下可以通过右摇杆来选择附加选项。

这并不妨碍玩家们挑战自我或者尝试更多华丽的动作令比赛更为精彩。高等级的动作技巧需要所操控球员具备相应的能力才能成功使用，大多技巧都能通过右摇杆进行实现。不过右摇杆的方向种类非常复杂，想要将全部技巧掌握并非易事。本作新增的盘带技巧不多，技巧射门中新增了伊布经典的蝎子摆尾式射门，估计会受到不少玩家的追捧。而庆祝动作方面又丰富了不少，除了模仿老人和亲吻手臂等动作外，甚至将飞踹脚旗的精彩庆祝也还原了出来，不得不佩服 EA 在游戏细节方面的用心。庆祝动作分为奔跑时和完整状态下两种，部分庆祝动作需要在球员模式下以及通过 EAS FC 等级进行解锁，想要体验全部的内容除了需要具备不俗的游戏实力外，充分的时间也是必不可少的。好在“《FIFA》系列”一直是有等级继承的，让老玩家能够节省很多不必要的时间，不过小游由于个人原因更换了游戏帐号，导致之前几年积累的等级全部烟消云散，只能耐着性子重新来过了（哭）。下面会列出游戏中的花式过人技巧以及基本庆祝动作，方面玩家对应练习，按键操作上以 PS4 版为主，玩家可以通过前文的操作列表对应查找。

1 星花式技巧	
按住 L2 键并单击 R1	颠球（原地不动）
按住 L1 键	抬腿假动作（原地不动）

2 星花式技巧	
右摇杆往右快速拨动	身体向右晃动
右摇杆往左快速拨动	身体向左晃动
右摇杆从上方顺时针转动 1/4 圈	单腿右踩单车
右摇杆从上方逆时针转动 1/4 圈	单腿左踩单车
右摇杆从右侧逆时针转动 1/4 圈	单腿右逆向前踩单车
右摇杆从左侧顺时针转动 1/4 圈	单腿左逆向前踩单车
持续左推右摇杆	向左踩单车
持续右推右摇杆	向右踩单车
R1 键 + 右摇杆向下拨动	向正后方拉动皮球

3 星花式技巧	
右摇杆向上推后立刻往下拉	后脚跟将皮球弹起
右摇杆向上推 3 次	挑球浮空
右摇杆从下方顺时针转动 3/4 圈	从左侧进行马赛回旋
右摇杆从下方逆时针转动 3/4 圈	从右侧进行马赛回旋
右摇杆从左侧逆时针转动半圈	向左带球一步后突然朝右侧移动
右摇杆从右侧顺时针转动半圈	向右带球一步后突然朝左侧移动

4 星花式技巧	
按下 R3 键	双脚夹球跳起（原地不动）
右摇杆向上推动后突然往下拉	后脚跟向前推球前进（高级）
右摇杆向下推动后突然往上推 2 次	后脚跟挑球
右摇杆向下推后持续上推，回正后再突然上推 1 次	后脚跟轻微挑球然后再加一脚挑到半空
右摇杆从左侧逆时针转动半圈	向左带球一步后突然朝右侧变向加速
右摇杆从右侧逆时针转动半圈	向右带球一步后突然朝左侧变向加速
右摇杆向左下方推动 2 次	朝向左后方进行半转身
右摇杆向右下方推动 2 次	朝向右后方进行半转身
右摇杆向上推动后往左拉	急停后向左转身（跑动中）
右摇杆向上推动后往右拉	急停后向右转身（跑动中）
向左持续推动右摇杆后向右推动	带球向右侧切入
向右持续推动右摇杆后向左推动	带球向左侧切入

5 星花式技巧	
右摇杆从右向左顺时针转动半圈	牛尾巴
右摇杆从左向右逆时针转动半圈	反方向牛尾巴
向下按住右摇杆	快速控球
右摇杆从下方顺时针转动 1/4 圈后从左向右逆时针转动半圈	迷踪步
右摇杆从下方逆时针转动 1/4 圈后从右向左顺时针转动半圈	连续牛尾巴
向右按住右摇杆后向上轻推	带球过程中向左侧推动皮球

5 星花式技巧	
向左按住右摇杆后向上轻推	带球过程中向右侧推动皮球
右摇杆向上推两下后快速向下拨动	挑球过顶（原地不动）
右摇杆向上推一下再左推一下	转身并向左旋转
右摇杆向上推一下再右推一下	转身并向右旋转
向左推右摇杆一会儿然后向右推动右摇杆	控球然后向左侧晃动（原地不动）
向右推右摇杆一会儿然后向左推动右摇杆	控球然后向右侧晃动（原地不动）
按住 L2+ □ / ○后再按 ×+ 左摇杆向下推	假传 / 射然后转身（慢跑时）
下拉右摇杆再向左推动右摇杆	左侧牛尾巴
下拉右摇杆再向右推动右摇杆	右侧牛尾巴

5 星花式控球	
L2+ 按住 R1	花式挑球
下拉左摇杆	向后挑球过顶
左推左摇杆	向左挑球过顶
右推左摇杆	向右挑球过顶
顺时针转动右摇杆或者逆时针转动右摇杆	360 度回旋
向右推动右摇杆再向左推右摇杆	空中牛尾巴
向左推动右摇杆再向右推右摇杆	空中反向牛尾巴
向上长时间推动左摇杆	将皮球调控后准备凌空抽射
向上推动左摇杆后按下 L3，再连续按 3 次 R3	胸口顶球
顺时针转动右摇杆一周然后向上推动	连续 360 度回旋

奔跑时庆祝动作	
按住○键	举起手臂
按住□键	吸拇指
按住△键	聆听欢呼声
单击○键后按住○键	指着前方
单击□键后按住□键	张开双臂
单击△键后按住△键	翻动手腕
按住 R3 键	模仿飞机
向上推动右摇杆	朝天指
向右推动右摇杆	竖手指安静
向下推动右摇杆	打电话
向左推动右摇杆	你能听见我吗
向右推动右摇杆再往左推	摊开双手
向左推动右摇杆再往右推	来吧
向下推动右摇杆再往上推	飞吻
向上推动右摇杆再往下推	双臂摇摆
向右推动右摇杆后回正再往右推	飞鸟
向左推动右摇杆后回正再往左推	双手抱头
向下推动右摇杆后回正再往下推	心形手势
向上推动右摇杆后回正再往上推	双臂高举
顺时针转动右摇杆一圈	大风车

整套动作庆祝	
按住 L1+ ○	手指向天空
按住 L1+ 双击○	以示尊重
按住 L2+ 向上推右摇杆 2 次	拍打角旗
按住 L1+ 单击□键	腹部向前滑行
按住 L1+ 单击△键	制造波浪
按住 L1+ 向下推右摇杆 2 次	大人物
按住 L1+ 向右推动右摇杆	射箭
按住 L1+ 向左推动右摇杆	拳击练习
按住 L1+ 向下后向上推动右摇杆	前胸滑草皮
按住 L1+ 向左后向右推动右摇杆	摇头
按 ×	终结动作
按住 L1+ 向上两次推动右摇杆	后空翻（限定速度快的球员）或双臂面向球迷
按住 L1+ 顺时针转动右摇杆一圈	前滚翻（限定速度快的球员）或滚动挥拳
按住 L1+ 逆时针转动右摇杆一圈	双后空翻（限定速度快的球员）或滚动
按住 L2+ ○	擦鞋
按住 L2+ □	拉小提琴
按住 L2+ △	西班牙式射箭
按住 L2+ 双击□	双手掩耳

TIPS 赛季模式中搜索队友是会遇到 NAT 关闭的情况，取消后继续搜索即可。

整套动作庆祝	
按住 L2+ 双击△	后脚跟敲击
按住 L2+ 向上推动右摇杆	张开手臂跪地滑行
按住 L2+ 向右推动右摇杆	大声点我听不见
按住 L2+ 向下推动右摇杆	侧滑倒地
按住 L2+ 向左推动右摇杆	扑倒
按住 L2+ 向上后向下推动右摇杆	跪地滑动
按住 L2+ 向左后向右推动右摇杆	桑巴舞
按住 L2+ 向右后向左推动右摇杆	我是谁
按住 L2+ 两次向下推动右摇杆	跪地滑动后坐下
按住 L2+ 两次向左推动右摇杆	小鸡漫步
按住 L2+ 顺时针转动右摇杆一圈	翻转（限定速度快的球员）或侧手翻
按住 L2+ 逆时针转动右摇杆一圈	扭身蹦跳（限定速度快的球员）或侧手翻
按住 L2+R3	我能听见你们吗
按住 R1+ 双击△	为什么总是我
按住 R2+ 双击○	亲吻球场
按住 R1+ △	敬礼
按住 R2+ 向下两次推动右摇杆	水管
按住 R1+ 双击○	孔雀
按住 R2+ ○	责备
按住 R1+ 向左两次推右摇杆	月球漫步



防守技巧

基本动作

新的盘带系统令本作球员的突破能力在一定程度上有所加强，而负责防守队员的 AI 却没有得到相应的强化。这也导致网战中经常会出现一边倒的局势，当你的防守无法阻拦对手的进攻时，下场只能是大比分输球或者是互相压制。防守中最基本的按键操作的就拉拽和滑铲，前者能够干扰对方球员的速度，后者则能直接阻拦皮球前进的路线。由于本作带球时人球间的空隙更加明显，所以滑铲的作用较比以往有些许提升。当对方加速朝己方半场冲过来时看准球滚动的方向进行放铲，很容易就能将球断下来。不过当对手是用低速盘带或者可能在观察队友的位置时，不要盲目铲球或者加速冲过去拦截，基本就是被对手过掉的结果。其实防守说白了就是猜测对方球员行动的一种预判，防守的成功与否往往比进攻更加重要。防守时不要指望电脑操控的球员能够给予太大的帮助，大部分情况下都要频繁切换光标来寻找最合适的防守时机。呼叫队友进行逼抢也是比较方便的技巧，前后包夹能够更好地堵截对方传球的线路。

前文中提到了进攻时不要盲目使用加速键，实际上这点在防守中更是禁忌。加速跑向对手的持球队员进行拦截时很轻易就会被晃过，因为进攻时系统会默认躲避有可能被断球的路线，虽然影响很小，但也是较为倾向进攻一方。加上快速奔跑时惯性的影响，这样的防守过后基本就只剩下对方的背影了。不过大多数防守其实不需要用到太明显的动作，尤其在靠近禁区的位置，过多的拉拽和放铲势必会被判犯规，反而得不偿失。要多利用跟防的基本技巧，除了按住 ×/A 键的紧逼防守外，更为实用的是面向对手的自动跟防系统，使用之后己方球员会与对手保持相对安全的距离，既不会被其快速甩开又能够抓准时机出脚抢断，当对手加速奔跑时可以适当配合加速进行跟防，这里提高的速度会被控制在一定范围内，并不会造成太大的惯性。所以说最高明的防守并不是主动出击，而是耐心地等待机会，用最简单的方式将球抢下来。干扰对手的行动也是不错的防守方式，只用左摇杆的移动跑位，看准对方的行动后堵住其前进的方向或者传球的路线，这时不一定能将球顺利停稳，但却能够很好地打乱敌人进攻的节奏。如果附近有队友的话还能够形成不错的反击机会。



防守反击

作为最为经典的进攻战术之一，意大利队将防守反击的打法演绎到了极致。虽然近些年国家队的更新换代让这支蓝衣军团的反击不再像当年那么犀利，但是皮尔洛等老将的出色发挥告诉我们想要形成有效的反击，中场指挥官是球队中不可或缺的灵魂。由于进攻到禁区附近时大部分球员都会向前压上，导致后防露出比较大的空档，这也是反击的最好时机，当对手无法将球射进或者我方在禁区附近将球断下来时，不要慌乱地将球传出去，利用过顶直塞的方式能够发动较有威胁的进攻，这种挑高球有几点明显的优势，比起普通短传更能降低门前的威胁，而与大脚的解围相比精确度有所提高，更主要的是普通的长传会将皮球送到目标球员的身后，而过顶直塞则能够直接将球踢到前场球员的身前，进攻时的连贯性不言而喻。如果此时玩家配备的是 4-3-3 等标准攻击阵形，直塞的成功率会更高些。

“《FIFA》系列”在高速盘带时有个比较奇怪的设定，当球员朝向两侧四十五度角奔跑时防守球员很难将其断下，所以反击时如果对自己的盘带技巧没有信心可以适当向两侧奔跑，然后再进行内切，能够比较有效地摆脱对方剩余球员的防守。作为防守的一方当遇到对方的快速反击时切记不要慌乱，尽量保持退守的状态，有好机会的话可以进行放铲，这也是逼不得已下的权益之计，虽然很有可能吃牌，但是这种战术犯规也是足球比赛中必不可少的。说到犯规就来讲些游戏中的小细节，比赛中如果给对手造成了一定程度的身体侵犯，基于进攻方有利的原则，同时为了不影响比赛节奏裁判不会马上进行判罚。这时画面右上角会出现犯规警告的提示，五秒内不去将对手的球断下来比赛则会继续。不过如果警告出现前的防守动作过大的话，裁判则会在一定时间内进行追加处罚。



门将系统


精细的动作捕捉系统。

作为球队最后一道重要的防线，门将的好坏直接关乎比赛是否会以失败告终。可能是由于巴西世界杯上各国门将上演的连台好戏，让EA也不得不为门将重新设计了更为复杂的扑救系统。具体表现在迅速的扑救反应以及更加积极的主动出击。在之前的试玩版中小游深刻感受到了门将实力地加强，射门的难度也有所增加，但拿到正式版游戏之后通过不断的尝试发现，门将的扑救能力主要体现在应对强力射门上，力道较轻的推射由于角度更刁钻反而会应对不及时，所以进入大禁区后不要抬脚就射，看准时机巧妙地将球推进网兜更为有效。主动出击方面确实增强不少，尤其是在防守角球时，不管门将自身水平如何，当皮球飞到可控制范围内时一定会主动用双手接住，从而使常规角球得分率有所降低。如果对门将的脚法有足够的自信，还能够将其化身为“门卫”，与己方的后卫进行短传配合，不过千万别引火上身啦，毕竟不是人人都叫诺伊尔的。

定位球与射门

常规任意球

PS3/PS4	X360/XOne	效果
× 键	A 键	短传
□键	X 键	长传
○键	B 键	射门
△键	Y 键	直塞 / 控制人墙起跳
R1 键	RB 键	增加第三罚球队员 / 人墙前移（有距离限制）
L2 键	LT 键	设置第二发球队员 / 控制人墙向左移动
R2 键	RT 键	控制人墙向右移动
L1+ ○	LT+B	低平球攻门
L2+ ×	LT+A	战术短传
长按 R1+ ○再按下 ×	长按 RB+B 再按下 A	第三发球队员会假射并跑开

本作的任意球难度有所降低，进球的机率照比以往的作品提升不少。不过想要任意球直接破门得分仍然不是一件容易的事。当罚球位置距离球门25码左右时比较适合直接打门，尤其当皮球放在大禁区弧位置时能够攻门的角度最多。选择主罚队员除了挑选任意球能力较高的球员外还要考虑惯用脚问题，和球门反向比较合适，例如靠左侧射门时选择右脚球员主罚。这个位置的射门力度应该掌握在两格力量槽多一点的样子，既能够保证越过人墙又能够确保射门的力度。射门的角度选择正对着靠门将较远的门柱处，并朝着门将方向稍稍移动一下。因为门将都会选择站在人墙的反方向，以此来避免视线被阻挡，而玩家们则要选择门将无法观察到的人墙方向，掌握好力量和角度后进球概率还是蛮大的。



当任意球位置距离球门过近时射门角度较小，不容易越过人墙，可以选择用低平球的方式射门，这时有两种情况可以选择，正对门将出脚或者对着人墙射门，前者在力度三格左右时比较容易造成门将脱手，之后进行补射也是一种不错的进攻方式，后者则是赌对方的人墙能够跳起，两格左右的力量有一定机率穿越人墙从而造成门将的盲点，最次也能博得一个角球。当然选择战术任意球也是不错的进攻方式，呼叫队友出来帮忙能够丰富射门的方式，也会令对方防守起来更为麻烦。不过这种方式对付玩家时效果并不明显。距离球门三十码开外的任意球就尽量不要尝试攻门了，对普通玩家而言想要破门得分的难度极高，推荐用短传配合渗透到禁区内部再找机会起脚射门。

角球



由于门将的主动出击率大幅度增强，所以常规的头球争顶并不容易完成。推荐多使用战术角球来进攻，先呼叫队友来到罚球队员身边，然后利用短传配合移动到靠近球门位置的底线处，使用短距离挑传找到禁区内的我方队友进行攻门，这种方法和普通的边路进攻较为类似，不同的是罚角球时我方大部分球员都处在禁区附近，争顶到皮球的概率比较高。当然此时防守方的球员数量也不少，不过近距离挑传时门将几乎不会主动出击，所以优势还是比较明显的。再或者开角球时力度保证在三格多一点，皮球会旋向远端门柱附近，如果对方门将贸然出击的话很容易形成打空门的状态。

点球

PS3/PS4	X360/XOne	效果
○键	B 键	射门（配合左摇杆改变方向）
按下○键后待球员奔跑到一半时再次按下	按下 B 键后待球员奔跑到一半时再次按下	停顿后射门
R1+ ○	RB+B	推射
L1+ ○	LB+B	勺子点球
左摇杆	左摇杆	控制门将移动
右摇杆	右摇杆	控制门将的扑救方向



点球的主罚方式和之前的作品别无二致，罚球的过程中屏幕下方会出现准度槽，当指针移动到最中间的绿色位置时按下射门键方向最为精准，配合左摇杆的方向以及射门键按下的时间长短，能够射出不同角度和力量的点球。罚球的过程中手柄还时不时会发出震动，代入感十足，本作中门将在点球过程中还会做出动作来挑衅罚球队员，样子非常有趣。

主要游戏模式

快速比赛与赛事实况

快速比赛是游戏最基本的模式，玩家可以在这里磨练自己的技术从而与世界各地的好手切磋技艺。联网状态下该模式下俱乐部的排名以及球员能力值等信息都会和最新的比赛实况相结合，也就是说当你选择的球队在其所在联赛表现不佳时，这些信息都会真实反应到游戏世界中。游戏中新增的赛事实况模式能够第一时间掌握各大俱乐部的最新动态，同时还能真实模拟已经进行过的比赛，比起之前单纯以挑战的形式来说内容更为丰富。

终极球队模式（UT）

UT 应该是系列目前最受欢迎的游戏模式，就连各位大牌球星也都十分关注自己在 UT 球员卡上的评分数值。玩家不仅能够组建属于自己的俱乐部并进行经营，还能操控带有自己心血的队伍与全世界玩家们所组建的球队进行比赛。不管是从耐玩程度还是赛后成就感来看，UT 模式的高人气都是有迹可寻的。不过之前由于作弊现象太过猖獗，买金卖金的玩家屡见不鲜，所以 EA 方面进行过一次大整顿，并制定了严格的规章制度，这也让按部就班的玩家能够充分体验终极球队的魅力。玩家首次进入 UT 时要先从四名顶级球员中选择一名队长，然后组成的梦幻俱乐部过把瘾。然后就会一夜回到解放前。接下来要确定自己俱乐部的名字以及队徽等基本信息，之后会随机得到一群能力值在 60 左右的球员，他们是你初期征战绿茵场的重要棋子。开始时玩家可以免费开启球员卡包，不过能够获得的球员同样没什么亮点，我们要利用手上仅有的人员配置通过不断地比赛积累金钱，然后到转会市场上购买适合自己球队的阵容。金钱的获取途径除了基本的比赛外还能通过完成事件和教学以及“变卖家当”来获得，当然也能用现实中的金钱换取，真是土豪玩家们的福音啊（笑）。UT 模式可以说将游戏的内容全部展示了出来，从阵容的调配到教练的选择，再到道具的使用，这些都是在普通的比赛中无法体会到的。球员体力值的重要性在 UT 中得以放大，当体力消耗到一定程度时就要抓紧轮换，不然在球场上奔跑过程中极有可能出现抽筋的状况。官方还会选出每周的最佳阵容供玩家进行挑战，游戏中还有不少模板类的概念球队，让玩家在组队的过程中能够找到明确的方向。

玩家获得优秀球员的途径不仅来源于开启卡包，更多的时候要到交易市场进行“淘货”。因为卡包中出现好球员的概率实在是不高，而抽取高等级卡包所要花费的金钱数量经常高于其自身价值，所以最好的方式就是时刻关注市场的动态，往往有些“大户”会将自己用剩下的好货便宜出售，普通玩家便能够以比较低廉的价格获得自己心仪的球员或者道具。购买别人出售的货品时可以一口价买下或者输入起始价格，如果过了限制时间没人跟你抢的话，拍卖的货品便成为了你的囊中之物。自己出售货品时也要遵循这个规则。玩家在查找卡片过程中可以通过筛选功能挑出自己的目标货物，大大节省了搜索的时间。如果心仪的物品暂时没钱购买的话，可以放到转会目标栏内，这里类似某宝的购物车，玩家可以时刻关注卡片的实时动态。

UT 模式下的比赛大致分为线上和线下两种状态，前者完成后获得的金钱更多，不过相应的难度也比较大。选择球队配置时最为重要的就是——默契程度。默契程度的数值和很多因素有关，效应高的球队除了默契程度上更为优秀外，还能够提升球员自身的基础能力，使其发挥超常的实力。每名球员还拥有自身的特殊能力，例如远射高手等。特殊能力可以通过消耗道具卡进行改变。默契程度除了能够利用道具提高外，最主要的还是熟悉球队的整体配置。观察默契程度最直观的方法就是通过卡片下方的颜色，红色代表没有默契程度加成，黄色代表普通默契程度加成，绿色代表最大加成。当球员所打位置与熟悉位置完全相同时会呈现绿色，比较合适时为黄色，其余则为红色。当相邻的球员间具有某种联系，比如国籍相同或者效力与同一家俱乐部时，同样会增加默契程度。同时每名球员还引入了忠诚度的概念，当在俱乐部效力一定时间后球员的忠诚度也会相应提升，从而反应在球队的整体默契上。





■初始阵容真是惨不忍睹。

生涯模式

生涯模式分为两大类：球员生涯和教练生涯。选择球员生涯后玩家要控制一名初出茅庐的年轻人在足球的世界中驰骋，最终在获得无数荣誉之后选择退役或者步入执教行列。而选择教练生涯后玩家则会扮演一名主教练，通过战术部署以及掌控球队的发展动向，从而将自己的球队培养成世界顶级水准。

球员生涯

经过国籍等一系列的基本设定后，玩家便拥有了属于自己的球员。接下来要操控球员通过俱乐部的比赛来提升自身的地位。球员生涯下玩家参与比赛的同时，要不断完成游戏中设置的评定指标。例如全场比赛结束后的综合评分，进球数量，以及挑战完成度等内容。其中挑战部分包含了进球、传球和助攻等部分。根据玩家的球员所在位置的不同，各项内容的评定方式也有所差异，例如后防球员则不会过分要求进球数，中场球员更多的责任在于皮球的传递。获得高评价后球员有机会进入豪门开启自己的足球明星之旅。通过查看游戏中的新闻栏可以了解业界的最新咨询，而收件箱中则会看到教练发给我们的邮件，主要内容是给我们场上表现的建议，按照教练的指示进行接下来的比赛会使综合评分有所提升。这里同样会收到来自其他俱乐部的邀请，玩家可以根据自身意愿选择接受或者放弃。球员的合同到期后不选择继续续

约的话便会成为自由球员，然后就要寻找自己心仪的球队。自由转会是不会收取额外费用的，如果玩家在合同期内想要转会，则要通过解约的方式将自己提前放到转会市场中，不过选择你的俱乐部也要支付相应的违约金才可以达成交易。球员申请退役之后可以选择退出游戏或者以教练的身分直接开启教练生涯模式，这样玩家就可以继续使用这名角色继续进行游戏了。



教练生涯

教练模式下要比操控一名球员复杂不少，玩家一开始选择执教俱乐部时能够看到球队的当前转会费以及内部的构成等状况。接着设置完游戏难度等信息后便能够正式注册成为教练。接下来的日子里玩家要根据日程表的安排进行活动，日期上不同的颜色代表了比赛性质的差异，比如绿色代表了友谊赛而橙色则意味着要进行联赛的比拼。其中还穿插着记者招待会等活动，主要内容是有关接下来比赛的相关事宜。全球转会系统是教练需要时刻关注的内容，本作最大的改变是球探出行采用了自动的方式，避免玩家由于操作的失误导致缺席整个赛季的交易机会。每个俱乐部的球探数量上线为六名，由于雇佣球探的价格不菲，所以大部分情况下只派遣三名左右的球探就足够了。球探的主要工作内容就是在世界各地招揽年轻有为的球员，而我们作为教练则要在后方的球员转会市场上找到经验更为丰富的成员，新老搭配才是成熟球队的王道组合。所以雇佣球探所消耗的费用要确保控制在一定范围内，否则看到心仪的转会球员时只有干瞪眼的份了。

球探的工作状况等信息能够在网络窗口旁的信息栏中观察到，每次发现新的球员后都会有绿色的信息弹出，非常直观。信息栏部分与球员生涯里的大致相同，管理球队的过程中玩家不仅要负责俱乐部的日常事物，还要为自己所在的国家队出一份力。国家队成员的挑选比较简单，因为被点名的球员是无法拒绝加入的，这个霸王条款即使到游戏里也是试用的。挑选球员时除了参考基本的能力数值外，还要根据球员的年龄进行判断其是否合适加入自己的队伍，游戏中年近三十的球员基本已经过了自身的黄金时期处于下坡路了，除非是实力超群，否则在挑选的时候尽量避免吧。除了日常的比赛以及球队的管理外，教练还要通过查看邮件来知晓麾下队员的心里变化，充分了解他们的想法后对自己的球队建设上也有着一定的帮助。



线上模式

本作的线上模式变化不大，除了细节上的改变外几乎与前作没有什么差别，下面重点讲解两个人气较高的模式，希望能对初次接触《FIFA》系列”的玩家有些帮助。

线上赛季模式

玩家在初次进入游戏时要选择自己最喜爱的球队，这支队伍也会作为线上赛季模式下默认选择的球队，当然之后玩家也是可以随意更换的。该模式下有十个组别的等级，玩家要通过不断比赛来赚取积分从而升至更高的级别。积分方式与正常联赛中的计算方式相同，胜者积 3 分，平局积 1 分，输掉比赛则不会得分。每个级别的分组都有不同的分数线，包括降级区、升级区以及夺取奖杯三种。同一赛季中玩家需要完成十场比赛，当玩家输掉过多的比赛时有可能被提前降级，所以不要存在侥幸心里，争取每场比赛都全力以赴吧。获得赛季奖杯后能够赢得额外的经验值奖励，随着等级的增加，玩家所要应付的对手也愈发强劲。由于搜索对手的过程中系统会自动匹配球队评级相近的玩家，所以当你选择强队时，对手所使用的队伍也一定不会弱。不想频繁遇到强敌的话建议少选皇马、巴萨或者拜仁这类队伍，选择这些球队的玩家大多打法相近，强的话会让人束手无策。建议选择一些目前没那么强势的队伍进行比赛，这样反而能够打入比较高的分组当中。前作中加入的双方协议退出选项得到了保留，开赛后如果觉得网络质量欠佳最好第一时间做出行动。这次在搜索对手时新增了连续比赛的概念，玩家在完成一场线上赛季后能够立刻重新搜索下一场，便捷程度有所提升。



俱乐部赛季模式

该模式下玩家要创建属于自己的小人，不仅能够设定基本的外形，还可以对能力的分配进行合理的规划。比赛采用了 11VS11 的模式，全场 22 名球员都有可能由真实的玩家进行操控，场面极其壮观。不过对网络质量的要求也比较高，毕竟这么多来自不同地域的玩家想要同场竞技，难度还是比较大的。线上的小人通过不断的比赛能够提高自身的能力值，完成相应的挑战后还能够解锁特殊的庆祝动作，游戏中获得的金钱可以为小人购买球鞋等能力加成道具。



技巧挑战赛

本作同样有着种类丰富的训练技巧的小游戏等待玩家们的挑战，难度分为：铜牌、银牌、金牌以及终极挑战。每个级别的挑战都有如下内容：初学者、地面传球、进阶地面传球、射门、进阶射门、运球、进阶运球、长传球、横传、防守、进阶防守、门将、任意球以及点球这十四项。每完成一项挑战内容系统都会进行评分，当达到固定的标准后挑战就会升级至下一个阶段。部分挑战的终极挑战，有的甚至是金牌级别下难度都足以用变态来形容，想要取得好成绩反复尝试是必不可少的，不过完成之后的满足感或许要比网战中赢得一场胜利来的更加痛快。



奖杯/成就列表（名称采用了官网的粤语翻译）

奖杯 成就名称	奖杯种类 成就点数	奖杯说明	取得方式
足坛传奇	白金	解锁所有其他奖杯	获得全部奖杯
无回转球	铜杯 /15	以无回转射门入球	利用电梯 / 落叶球射门得分
笃波	铜杯 /15	以脚尖轻踢入球	捅射得分
防控两全	铜杯 /15	做出滑铲并控球 10 次	做出滑铲并获得控球权 10 次
只抽	铜杯 /15	与守门员 1 对 1 决出胜负	单刀状态下进球
我有练过	铜杯 /15	解锁技能挑战	解锁任意一个技能挑战
守门员的好朋友	银杯 /50	滑行球门线解围阻止入球	利用滑铲在门线位置将球踢出
撞柱入网	铜杯 /15	在比赛中撞柱或撞梁得分	击中横梁或者立柱后得分
黑马	铜杯 /30	使用 3 星或以下球队击败 5 星传奇电脑 AI 球队	控制 3 星或者以下球队击败 5 星电脑，调整为最低难度后很容易获得
炫耀绝招	银杯 /50	使用绝招射门入球	使用技巧射门 L2+ ○ /LT+B 接到队友传球后能够使用倒挂金钩或者蝎子摆尾等技巧性射门
加倍努力	铜杯 /15	人在地上入球	倒地状态下将球打进
全情投入	银杯 /50	在传奇难度面对电脑在比赛 80 分钟后以全面进攻心理入球	传奇难度下，80 分钟以后利用方向键将战术调整为全队压迫后得分
泊大巴	铜杯 /15	在传奇难度面对电脑以铁桶阵死守心理在比赛 70 分钟后死守	传奇难度下，70 分钟以后利用方向键将战术调整为高压式防守后直到比赛结束
还是兄弟?	银杯 /30	FUT 友谊赛季中胜出	UT 模式下和好友完成一场比赛并胜利
眼看手不动	铜杯 /5	从 EAS FC 目录签下一名借球员	在 EAS FC 中租借一名球员
盟友难寻	铜杯 /15	在 FUT 中使用同一位球员进行 10 场以上赛事，借此获得效忠	这名球员必须是从市场买过来的，不能是已有或者开球员卡包获得的。之后保持这位球员在你的球队中，完成 10 场比赛后即可获得
科学怪事	铜杯 /5	在 FUT 中首次使用默契风格消耗品	为自己的球员使用默契程度卡片
我未惊过	铜杯 /10	在 FUT 中挑战本周最佳球队	任意难度下挑战本周最佳球队
任我拆	金杯 /100	在 FUT 打开 20 个组合包	拆开 20 个卡片包
轮到我做主角	金杯 /100	在 FUT 赛季取得分区冠军	取得 UT 模式中的赛季冠军，线下也可完成
有镬就大佬挡	铜杯 /15	在 FUT 中更换队长	更改队伍中的队长
你队都几正喔	铜杯 /15	网上比赛完结后复制球队阵容	进入在UT模式打开EAS FC后可以选择复制球队，常规比赛结束后，选择这项直接复制对手阵容，已经拥有的队员会放在复制阵容的正确位置，没有的队员会从转会市场直接搜索并放在复制阵容里，非常人性化
领队大佬	铜杯 /5	创建新球队表	生涯模式下，在管理界面内选择球队列表可以储存对球队的改变，从而建立新的球队列表
借用构思	铜杯 /5	汇入球队表	将球队的阵容表导入其他生涯模式下
战术家	铜杯 /5	在职业生涯模式中，以球队领队身分赢得奖杯	生涯模式中改变球队战术
斤斤计较	铜杯 /5	在球队表给予球员指令	生涯模式下，在管理界面选择球队表中对一名球员设置指令
流浪者	银杯 /50	生涯管理三个各自位于不同国家的球会	在一个生涯模式下，管理三个来自不同国家的球队
执行李	铜杯 /15	在球员职业生涯中以租借或转会方式离开球会	在球员生涯模式下，通过租借或者转会的方式离开球队
锦标添花	铜杯 /10	创造并在超过 16 队的自订锦标赛中胜出	创造一个超过 16 个队伍的自定锦标赛并取得胜利
孖宝再现	铜杯 /10	与宾客玩赛季	赛季模式下和好友一起玩耍
整多场都得挂	铜杯 /5	在赛季中连续玩两场比赛	利用新增的继续比赛功能在赛季模式下连续玩两场比赛
赢在起跑线	铜杯 /10	用你的线上职业级球员解锁 10% 成就	在职业模式中解锁 10% 的成就，需要完成相应的挑战，例如传球和射门
别树一格	铜杯 /10	为你的虚拟职业级球员启用自订自由球或十二码罚球风格	在职业模式中，为你的小人自定义罚球风格
最佳拍档	铜杯 /10	与好友开始进行线上合作季赛	和好友进行一场 co-op 比赛
步步高升	金杯 /75	在季赛赢得晋级资格	在赛季模式中晋级
要打一场?	铜杯 /10	在职业球会赛季进行一场即兴赛事	在职业模式中进行一场即兴比赛
友谊万岁	铜杯 /30	完成友谊赛季	和好友完成整个赛季的友谊赛赛程
踏足球会	铜杯 /10	首次在职业球会赛季比赛中胜出	在职业模式中加入任意俱乐部并取得比赛胜利
拥趸	铜杯 /10	在比赛日实况进行一场比赛	完成一场实况日的比赛
还是我劲	铜杯 /15	技能比赛得分胜过好友	在技巧游戏中打破好友的记录
过来看看	铜杯 /5	分享 EA SPORTS Football Club 活动	分享 EA SPORTS Football Club
发表意见	铜杯 /5	对 EA SPORTS Football Club 活动发表评论	评论 EA SPORTS Football Club
我的评价	铜杯 /5	对 EA SPORTS Football Club 活动评级	为 EA SPORTS Football Club 进行评级
慷慨大方	铜杯 /15	赠送 EA SPORTS Football Club 目录物品	在主菜单的 EAS FC 中买一个道具送给好友即可
二世祖	铜杯 /10	购买 EA SPORTS Football Club 目录物品	在主菜单的 EAS FC 中购买一个道具
有前途	银杯 75	在 FIFA15 达到 EA SPORT Football Club 等级 15 或以上	游戏等级达到 15 级或以上



文 阿鲁 美编 anubis

经过一年时间的等待，终于等来了《闪之轨迹》的续篇，不但前作中那些昙花一现的要素都在本作中"转正"，更多新增的系统也让游戏的要素和可玩性更加丰富，下面就一起来看看这些新变化吧。在下期将会为各位放上本作的流程与收集攻略。

英雄传说 闪之轨迹 II	Falcom	角色扮演
多机种 英雄传说 闪之轨迹 II		中文版
2014年9月25日	本地1人	对应年龄：12岁以上
售价为PS3/PSV：358港币		

系统相关

按键操作		
按键	非战斗	战斗
左摇杆	移动	选择目标/移动
右摇杆	转换视角	
方向键↑↓	拉近/缩远视角	选择目标
方向键←→	改变朝向	选择目标
○	对话/调查/攻击	确定
×	切换走/跑，长按为加速对话	取消
△	菜单	S战技
□	迷宫中为查看当前任务目标，野外和城镇中为开启移动选单	查看敌人详细情报
L1	切换队首角色/大地图界面缩小地图（PSV版为L）	设定战术连结
R1	长按移动时为冲刺/大地图界面放大地图（PSV版为R）	换人
L2	打开主动语音履历	–
R2	打开料理笔记	–
R3	视角复位（PSV版为双击前触屏）	–
SELECT	打开笔记本	–
START	查看大地图	跳过战斗画面

菜单解说		
EQUIP	更换角色的武器、装备、饰品和换装物品	
ORBMENT	使用魔法、更换结晶回路和核心回路	
	ARTS	使用魔法
	QUARTZ	更换结晶回路和核心回路
ITEMS	查看、使用道具	
STATUS	查看角色状态	
LINK	查看角色之间的羁绊等级和连结特技	
TACTICS	设置角色的排列顺序以及战斗时的站位，按△键可设定角色之间的战术连结	
NOTE	笔记本	
SYSTEM	系统	
	SAVE	存档
	LOAD	读档
	DELETE	删除存档
	CROSS-SAVE	记录联动
	OPTION	游戏设置
	TITLE	返回标题画面



条目	作用
主要	查看玩家的综合成绩和游戏进度，每一章节每个阶段的故事都会以非常详尽的文字记录下来，本作还追加了考验箱、学院生情报等内容
委托	查看任务的要点以及完成情况
战斗	查看战历和每个迷宫里的魔兽情报
人物	查看人物介绍，在特定时间点与某人对话或完成任务可更新人物笔记
料理	记录了已学会的菜谱，选择菜谱后可制作料理
钓鱼	记录了钓鱼相关的详细内容
书籍	记录了已获得的书籍资料
主动语音	记录在野外或迷宫行走时角色的临时对话语音，最多保留最新的50条
说明	查看游戏说明

角色各项数值和能力	
名称	含义
HP	生命值，减到0时进入"无法战斗"状态
EP	魔法值，使用导力魔法时消耗
CP	战技点数，攻击命中敌人或受到伤害时蓄积，使用战技或S战技时消耗
EXP	角色的总经验值
NEXT	升级所需经验值
STR	物理攻击力
DEF	物理防御力
ATS	魔法攻击力
ADF	魔法防御力
SPD	行动速度
DEX	器用度，关系到角色的命中率
AGL	敏捷度，关系到角色的回避率
MOV	移动力
RNG	攻击范围

笔记本

作为系列传统的笔记本系统在本作中有了一定变化，笔记本里记录的内容更加丰富，不少有用的信息需要在这里查看，制作料理也要在这里面进行。

©Nihon Falcom Corporation. All rights reserved.

状态栏

图标	名称	效果
	毒	行动后会遭到损伤
	封技	无法使用攻击・战技・S战技
	封魔	无法使用魔法
	暗黑	命中率・回避率–50%
	睡眠	无法行动，且遭到攻击后100%会形成暴击
	炎伤	行动后会遭受严重损伤
	冻结	无法行动，且行动后会遭到损伤
	石化	无法行动，且遭到攻击后有30%的几率会无法战斗
	昏厥	无法行动，且遭到攻击后100%会形成暴击
	混乱	会不分敌我盲目攻击
	即死	一击即无法战斗
	恶梦	睡眠效果+解除后会随机造成异常状态
	延迟	行动顺序较为推迟
	消灭	暂时从战斗区域消失，且EP强制变0
	打乱平衡	态势容易崩溃失去平衡
	连结断裂	战术连结被强制解除且无法重设
	能力降低	让图示代表的能力下降
	能力上升	让图示代表的能力上升
	心眼	命中率・回避率–50%，失衡发生率+10%
	HP回复	每回合HP均会稍微回复
	CP上升	每回合CP均会稍微上升
	物理防御	让物理攻击随显示的次数失效一次或数次
	物理反射	让物理攻击随显示的次数反射.损伤1/4
	魔法反射	让魔法攻击随显示的次数反射.损伤1/4
	匿踪	不会被敌人锁定为目标，且发动通常攻击・战技时100%会形成暴击
–	无法战斗	HP减至0的状态

结晶回路&核心回路

和前作一样，结晶回路主要用来增加魔法的数量和提升能力，稀有度越高的结晶回路能力越强，同名结晶回路里，稀有度越高还会附加额外的能力。另外，在工房可以消耗耀晶石合成结晶回路，可合成的种类随流程推进逐渐增加。核心回路不但可以提升角色的能力和在战斗中附加特殊效果，更是可通过升级不断开启高级魔法，而对角色能力的增幅和附加效果也会随着核心回路的升级而不断增强，不过升级速度较慢，需慢慢培养。



强化结晶插槽

后期获得的结晶回路中，有稀有的 R 和 SR 级别回路，这两种结晶回路需要玩家将导力器的结晶插槽进行升级后才能装备。升级结晶插槽需前往工房进行操作，支付耀晶石就能升级，不过升级 Lv2 插槽所需消耗的耀晶石数量较多，前、中期手头紧时优先给主力队员升级。

EX 宝玉

第Ⅱ部前期，让克莱菈登上飞船后与其对话开启的系统，玩家可以消耗结晶回路和 U 物质制作 EX 宝玉，用于强化骑神瓦利玛，最多可给它装备三个 EX 宝玉。

移动选单

在城镇和诺尔德高原的部分野外中，按□键可以开启移动选单，玩家可直接进入部分地点，省去了跑路的时间。

羁绊等级

游戏中，所有角色之间都有羁绊等级这个概念，随着羁绊等级的提升，角色间进行战术连结时可发动的连结特技越多。

羁绊事件

在每次的休息日里，玩家拥有数额不等的羁绊行动点数，消耗行动点数可以和同伴触发羁绊事件，不同时间段可触发事件的成员有所不同，触发事件后可增加与该角色的羁绊值。打开城镇地图，可以触发羁绊事件的角色



头像旁有绿色感叹号，在小地图上以黄色感叹号标示。

人物笔记

本作中，完成羁绊事件、分支任务以及在特定时间和地点与某人对话都可以开启人物笔记，获得该角色的情报后可以在笔记本里看到与其相关的详细介绍。

任务

游戏中的任务分为三种类型。主要任务带有“必要”字样，只有完成了当前时间段的所有主要任务才能使游戏继续进行下去。除此之外还有分支任务和秘密任务，分支任务会跟随主要任务一起出现，查看任务后到指定地点去找委托人正式接受任务后开始着手完成，由于委托人和任务完成地点都会在地图上以“！”标注，完成起来还是比较轻松的。秘密任务是不随主要任务出现的，必须在指定时间段和特定的人对话才能开启任务，并且委托人是不会在地图上进行标注的。所有任务都有时效性，当故事的进程达到一定程度时，一些时效性短的任务就不能再完成了。由于完成任务关系到学生阶级的提升和部分奖励物品的获得，因此最好完成所有分支任务后再推进主线剧情。

学生阶级

类似《碧轨》中的搜查官等级，本作中完成任务或找回分散在帝国的学院成员时可获得 AP 点数，第Ⅰ部中，每阶段结束后都会对获得的 AP 点数进行统计；第Ⅱ部中则需要在完成任务后及时通过导力终端回报，即可立刻获得 AP 点数。累积到一定数量后学生阶级就会提升并获得相应报酬。



骑乘系统

到达诺尔德高原时可以骑马，R键为加速，在野外行动且找不到马时可按□键打开移动选单，再按△键即可立即上马。流程到第Ⅱ部后可在野外骑乘导力机车，在移动选单下按□即可骑乘，R键为油门，L键为刹车，长按L键为倒车。活用骑乘系统可节约不少跑路的时间，并且在骑乘物上，敌人是不会主动追击的，靠近敌人后会出现不断缩小的圆圈，按○键即可进入战斗。

巡洋舰卡雷贾斯

流程进行到第Ⅱ部时才能接触到，相当于军官学院的大本营，共有五层，集合了众多设施。其中第一层是工房区，可在这里强化武器、强化结晶插槽、购买机车组件、制作及给骑神装备EX宝玉等；第二层是多功能区域，可在此购买物品、完迷你游戏等；第三层是商店和联络区域，可在此购买道具和武器；第四层是训练区块，可在此进行各种训练，完成后还能获得奖励；第五层是舰桥，可接受或回报任务，与托娃对话则能选定飞船的去向。刚开始，各个区域的诸多设施均为闲置状态，需要玩家将散落在帝国各地的原军官学院的同学都召集到船上后，诸多设施才会逐渐开启。在野外或城镇中的开阔地带，按□键开启移动选单后再按START键可选择是否返回卡雷贾斯号。



料理

本作中，料理配方需要和特定的NPC对话或在商店购买特定书物后使用才能获得。打开笔记本翻到料理一栏便可以制作已学会的料理。料理结果分为极品料理、普通料理、古怪料理和独门料理四种，制作料理时可以根据角色的头像来大致判断制作出对应料理的成功率。

书籍收集

收集各种书籍也是系列的特色之一，本作中可供收集的数量不少，除了可供使用后获得食谱的“老子的料理”系列外，帝国时报、赌博师杰克文库版和赌博师杰克Ⅱ更是重要的收集目标。除了在杂货店购买外，有不少都需要与特定角色对话才能获得。

宝箱



游戏中的宝箱共有四种，分别为普通箱、贵重箱、怪物箱和考验箱。其中普通箱为黄色，里面大多为耀晶石、U物质、道具等；贵重箱为红色，里面大多为装备、饰品和结晶回路；怪物箱为紫色，开启后会遭遇战斗，胜利后即可获得箱子里的贵重物品；考验箱为蓝色，和怪物箱类似，也需要打倒宝箱中的怪物，不过会指定特定的数名角色进行战斗，难度比怪物箱更高。完成战斗后不会获得物品，但参战的所有角色能解锁“增幅强化”的能力，并且可获得大量羁绊值，全队的HP和EP也会全回复。

钓鱼



和前作的玩法没有区别。首先要在野外寻找能够钓鱼的钓点，每个钓点会提供指定数量的钓鱼次数，次数为0后必须撒鱼饵后才能在此处重新钓鱼。每经过一个阶段后，温泉乡悠米尔钓点的钓鱼次数会刷新。当鱼上钩后需要连点对应的按键拉线，逐渐将鱼拉到岸边。指定的按键会不断变化，考验玩家的反应和手速。

战斗相关

战斗选项解说	
选项	作用
移动	控制角色站位
魔法	使用导力魔法，需消耗EP
攻击	普通攻击，不同的角色攻击范围不同
战技	使用战技，需消耗CP
道具	使用道具，回复料理以及攻击料理
撤退	逃跑，可以看到当前战斗逃跑的成功率，逃跑率会随逃跑次数的增加而提升

遇敌

游戏的敌人采用可见式，角色在迷宫或野外按○键可以进行攻击，实力远超于敌人时命中第一下必定使其昏厥，再次攻击命中可直接将其消灭，并获得少量耀晶石作为奖励。与敌人实力相当时，命中魔兽的背部可以使其眩晕或昏厥，此时触碰敌人进入战斗的话我方会获得极大优势；反之被魔兽从背部接近进入战斗则会对我方非常不利。靠近魔兽后会被它发现，魔兽会主动追击玩家，此时建议果断后退，魔兽在追击一段距离后就会停下，短暂休息后会转头返回先前的位置，我们可以利用这一特点在魔兽停下的时候立即跑到它面前，等其转身的瞬间发动攻击就能顺利将其击晕了。需要注意的是，不同角色的攻击动作和武器的攻击方式都不同，这里建议用攻击速度较远的箭或铳来攻击魔兽，即便在攻击时被敌人发现也有足够的距离来缓冲。移动时按住R键可以冲刺，不过冲刺时很容易引起魔兽的注意，建议接近背对着玩家的魔兽时不要使用，等被魔兽发现后再用冲刺来逃命。



各战斗类型一览		
战斗类型	触发方式	效果
奇袭攻击	接触昏厥的敌人	获得优势攻击的效果且对所有敌人造成少量伤害
优势攻击	接触眩晕的敌人	先制攻击且CP上升10
先制攻击	从背后接近敌人	加快友方的行动顺序
通常战斗	正常情况下接触敌人	无效果
背后遇袭	被敌人从背后袭击	敌人发动先制攻击，队列、阵型被打乱，战术连结强制解除

武器属性与失衡

在本作中，每个人的武器都有武器属性，部分武器还拥有多属性，而每个魔物的情报里都会显示用哪种武器攻击容易失衡，在战斗时尽量选择对该魔兽失衡值高的武器进行攻击，多创造追击的机会。除了普通攻击的失衡外，发动暴击时必定失衡，另外部分战技会额外提升失衡的概率，在选择时可留意一下。

战术连结

玩家可以为出战的任意两名角色设定战术连结，这样只要在战斗时攻击敌人致使其姿态崩溃形成“失衡”状态，就能发动连结攻击。追加的攻击分为“追击”、“连续猛攻”和“爆裂猛攻”三种类型。追击可以看做援护攻击，使用后增加 1 个勇气点；连续猛攻是建立连接的两人分别作出一次攻击，需要消耗 3 个勇气点；爆裂猛攻为所有队员的一齐攻击，不过必须出场角色为 4 人且两两建立连接，并且还不能有人处于濒死状态，发动需要消耗 5 个勇气点，勇气点最多可累积 5 个。

连结特技

对应战术连结的系统，随着角色间羁绊等级的提升，可开启不同效果的连结特技，进行战术连结的两人有一定几率触发并使用这些特技，例如挺身守护、快捷痊愈、魔法增幅等。

增幅强化

本作新增的系统，第 Ⅰ 部前期开启。增幅强化的图示会在玩家在战斗中攻击命中敌人以及战斗结束后根据战斗评价的获得量来不断蓄积，当图示变红且和其他对应处于战术连结状态时，在攻击指令位置按→＋○可发动强化增幅，发动后 HP 和 EP 回复 30%，CP 上升 30 点，所有异常状态全恢复，且可以 3 回合连续行动。该状态下，普通攻击和战技必定让敌人失衡，所有魔法均为即时发动。不过一开始并不是所有角色之间都能联动进入增幅强化状态，需要在各地挑战考验箱，完成战斗后才会开启对应角色之间的增幅强化联动。



更换成员

本作中，玩家可带超过 4 人一起进入迷宫。战斗时最多只能上场 4 人，不能上场的人为支援角色，可在战斗时按 R 键随时将支援成员换上场，每回合只能更换一次。

战斗评价

在战斗中达成了某些条件，战斗后会给予一定的评价，这些评价都附加经验值加成系数，而且可以叠加甚至重复获得，处理得当的话，可以在一场战斗中获得 2 倍甚至更多的经验值。

名称	条件	加成点数
环场击杀	同时打倒4只以上的敌人	+0.4
三重击杀	同时打倒3只敌人	+0.3
双重击杀	同时打倒2只敌人	+0.2
三重取消	3度阻止魔法或战技的驱动	+0.3
复仇者	从危机状态中取得胜利	+0.2
无伤	所有人均为受任何伤害即获得胜利	+0.2
双重连结	发动2次以上的连结攻击	+0.2
三重反击	发动3次反击	+0.1
过量击杀	以损伤值等于剩余HP5倍以上的重击打倒敌人	+0.1
反击击杀	以反击打倒敌人	+0.1
快速击杀	3回合内胜利	+0.1
先制攻击	成功引发先制攻击	+0.1
强忍异常状态	3度自然恢复异常状态	+0.1
道具爱用者	使用3个道具	+0.1
情报分析	取得敌人的所有情报	+0.1
连锁战斗	引发连锁战斗（连续3次战斗的情形则×2）	0.3
增幅强化	引发增幅强化	0.2
失落魔法	使用了失落魔法	0.1

导力魔法

导力魔法分为攻击和辅助两大类，所有魔法在使用后都要花时间咏唱，此时如果使用驱动解除类技能或攻击附带让对方陷入限制行动的异常状态时就会解除咏唱效果，这一点对敌我都是通用的。本作的行动顺序中附加的 AT 奖励里有一个一个无消耗且立即发动魔法的标识，遇到后一定不要放过，立即发动大范围强力魔法来对付敌人。

战技& S 战技

战技和 S 战技需要消耗 CP 值来发动，CP 值可以通过攻击敌人、被敌人攻击、使用特定魔法或战技、食用料理、睡觉等方式来回复。战技可在轮到自己行动时使用，S 战技可以在进行行动的过程中按△＋方向键发动 S-BREAK，使用后可无视行动顺序立即使用 S 战技，在后期的战斗中需要用这个方法来插位阻止敌人转到好的额外奖励。



行动顺序中附加的AT奖励

图标	作用
	HP回复10%
	HP回复50%
	EP回复10%
	EP回复50%
	CP上升10点
	CP上升50点
	攻击・魔法・回复的效果增加为1.5倍，释放通常攻击・战技时必定会令敌人失衡
	从攻击的对象抢夺耀晶石
	无需等候驱动时间和消耗EP即可发动魔法
	物理・魔法攻击命中时，会随机造成异常状态（具耐性时不会生效）
	通常攻击・战技命中时立即死亡（具耐性时不会生效）
	通常攻击・战技命中时能暂时消灭对手
	CP上升100点
	CP瞬间减为0

神气合一

前作中曾在剧情战斗中出现过，而本作在流程进行到第 Ⅱ 部时正是开启。这是里恩的一个战技，消耗 100 点 CP，效果是自身觉醒 3 回合，STR、DEF、SPD+50%，觉醒后除了自身能力大幅提升外，所有战技也都全部强化，配合增幅强化一起使用可瞬间对敌人造成大量伤害。

※ 觉醒的效果为战技变化、所有异常状态、能力降低等效果均无效。

骑神战

前作最后让玩家体验过的骑神战终于在本作中正规化。游戏中，每个段落的末尾都会准备一场骑神战，并且对应的要素比前作更加丰富。骑神本体只能使用战技、攻击和防御三个指令，其中前两个指令和普通战斗类似，防御指令需消耗CP点数，回复少量HP，并在下次行动前，受到的伤害大幅降低。除开自身的指令外，身为同伴的“Ⅶ班”成员也会参战，轮到他们行动时可以使用充能、EX魔法和神气三个指令，其中充能用于回复骑神的EP；EX魔法为消耗EP使用的技能，不同成员对应的EX魔法各不相同，战斗时可按R键更换同伴（没有次数限制）；神气为消耗EP回复大量HP。

骑神在战斗时要攻击对方的各个部位，命中失衡率高的部位时有大几率引发失衡，从而进行连击。不过后期的战斗中，敌人会在发动攻击后使用战技，此时对方的站姿会发生变化，各部位的失衡率也会跟着变化。每次连击可累积一个勇气点数，累积到三个时可发动高威力的必杀，累积到五个时更可发动协力攻击，根据同伴的不同可发出不一样的协力技，除了威力巨大外，还能削弱敌人的部分能力。



骑神召唤

流程进行到第Ⅱ部，让克莱菈登上飞船后与其对话开启的系统，玩家在普通战斗时也能让骑神参战。召唤骑神的指令在黎恩的战技里，使用后可让骑神留在场上3个回合。由于骑神的攻击力和攻击范围都很优秀，用来对付杂兵可起到秒杀的效果，对付大型敌人时也能发挥出不错的效果。不过骑神召唤需消耗500点EP，且每场战斗只能召唤一次，要谨慎使用。

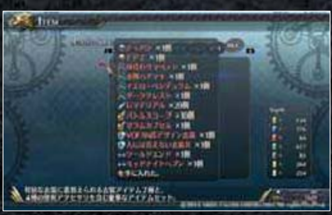


※ 某些事件等特定战斗以及室内无法召唤骑神。

官方礼物下载码

10月31日之前，在PS Store输入对应版本的下载码，即可获得官方赠送的预约礼物，包括结晶回路、饰品、道具和换装等丰富内容，各版本对应的下载码如下：

日文版：AF8K-CGN9-8DM5
中文版：C338-APNE-A62L
韩语版：CGEN-EENH-7E4B





白金奖杯列表		
奖杯	名称	获得方法
白金	THE LEGEND OF HEROES	获得所有奖杯
金杯	甲零级学生	学生阶级晋升至甲零级
银杯	凰翼红莲大勋章	获尤根特皇帝颁赠的“凰翼红莲大勋章”
银杯	委托大师	完成所有委托（共39件）
银杯	战斗大师	收集战斗笔记本中的所有资讯（EXTRA除外）
银杯	炎之料理人	获得所有食谱（共22件）
银杯	爆钓王	钓起过所有的鱼类（共24种）
银杯	人物大师	收集人物笔记本中的所有资讯
银杯	爱书成痴	收集书籍笔记本中的所有资讯（EXTRA除外）
银杯	宝藏猎人	开启所有宝箱（序章～终章）
银杯	核心回路收藏家	收集所有核心回路（共31种）
银杯	地狱之荣冠	以Nightmare难度完成游戏
铜杯	刚毅之荣冠	以Hard难度以上完成游戏
铜杯	百万富翁	持有金钱达到100万米拉以上
铜杯	至境之珠	任意一个核心回路的等级提升至5级
铜杯	至高之剑	制作出最强武器
铜杯	力战之勇士	战斗胜利次数达到100次
铜杯	历战之胜者	战斗胜利次数达到600次
铜杯	雷光一闪	发动先制/优势/奇袭攻击的次数总计达到300次
铜杯	超绝秘技	发动100次S-BREAK
铜杯	百花迎击	阻止敌人驱动中的技巧、魔法达到100次
铜杯	绚烂攻守	战术奖励达到×3.0以上
铜杯	八头击灭	同时打倒8个敌人
铜杯	连结大师	任意两名角色间的连结等级达到7
铜杯	追击大师	追击成功500次以上
铜杯	连续猛攻大师	发动连续猛攻100次以上
铜杯	爆裂猛攻大师	发动爆裂猛攻50次以上
铜杯	增幅强化大师	发动增幅强化100次以上
铜杯	冰魔狩猎者	打倒魔煌兵伊斯拉 死天使
铜杯	真实历史探求者	阅读解析过的黑色史书，并见到了某位人物
铜杯	特优生	任何一个剧情段落中获得S级评价
铜杯	和亚莉莎的羁绊	和亚莉莎培养出深厚的羁绊
铜杯	和艾略特的羁绊	和艾略特培养出深厚的羁绊
铜杯	和劳拉的羁绊	和劳拉培养出深厚的羁绊
铜杯	和马奇亚斯的羁绊	和马奇亚斯培养出深厚的羁绊
铜杯	和艾玛的羁绊	和艾玛培养出深厚的羁绊
铜杯	和尤西斯的羁绊	和尤西斯培养出深厚的羁绊
铜杯	和菲的羁绊	和菲培养出深厚的羁绊
铜杯	和盖乌斯的羁绊	和盖乌斯培养出深厚的羁绊
铜杯	和米莉亚姆的羁绊	和米莉亚姆培养出深厚的羁绊
铜杯	和莎拉的羁绊	和莎拉培养出深厚的羁绊
铜杯	和托娃的羁绊	和托娃培养出深厚的羁绊
铜杯	和艾尔芬的羁绊	和艾尔芬培养出深厚的羁绊
铜杯	醒来後目睹的光景是……	在艾辛格特山脉醒来
铜杯	归乡～失意的尽头～	完成序章 归乡～失意的尽头～
铜杯	灰色战记	完成第Ⅰ部 灰色战记
铜杯	白银巨船	完成幕间 白银巨船
铜杯	红翼～苏醒的狮子们	完成第Ⅱ部 红翼～苏醒的狮子们
铜杯	只管不断向前	完成终章 只管不断向前
铜杯	占领下的克洛斯贝尔	完成外传 占领下的克洛斯贝尔
金杯	冬日的尾声	完成后话 冬日的尾声



VITA命



PSV 这次终于推出了自定义主题的更新了，不过虽说是自定义功能，但看来官方并没打算让用户自己自由地 DIY（至少短时间内不会），回想起以前 PSP 时代自己也有用主题制作工具弄自己专属的主题，所以如果有机会有闲情的话，还是想试试自己给 PSV 弄个主题——至少也让我换掉菜单音乐啊！

当前系统版本：当前版本3.30

PSV 3.30系统大更新 追加系统主题

10 月 2 日，SCE 对 PSV 进行了 3.30 系统更新，这次更新最大的变化在于为 PSV 追加了菜单画面的自定义主题功能。玩家在 PS 商店上购买了主题之后，可以选择在“设定”→“主题 & 背景”→“主题”中选择相应的主题进行更换。更换主题之后 PSV 主菜单的开始画面、背景、系统程序的图标，甚至菜单音乐都会发生相应的变化。在发布更新当天，PS 商店上便推出了两款免费主题和《绝对绝望少女 弹丸论破间章》的主题，售价为 400 日元（不含税），随后在 10 月 7 日 PS 商店上还推出了《自由战争》和《跨越俺的尸体前进吧 2》的主题，售价为 300 日元（不含税）。相信今后 PS 商店还会推出更多的主题。不过这些主题目前只能从 PS 商店上购买，SCE 并没有发布可以让用户自制主题的工具，所以玩家暂时还是不能自由制作自己专属的主题。

其他调整

・奖杯：奖杯列表中可以查看奖杯的稀有度，不过要在“PSN”的列表中才能看到，本地列表中无法查看。

・日历：日历中可以设置从星期日到星期六每一天的颜色，在日历里添加活动的时候，非好友的玩家也能追加进去。

・信息：收到其他人送过来的活动信息之后，可以将活动内容添加到自己的日历中。

・浏览器：在窗口选择画面中，可以在右下角的设定菜单中关闭所有窗口。

・设定：周边设备的外接键盘中追加了日语和英语以外的输入法。







火热DLC 《讨鬼传 极》更新不断 追加全新大型鬼

《讨鬼传 极》发售至今一个多月，几乎每周都在推出新的追加内容，同时还进行了多次的版本更新。其中变化最大的要数 9 月 25 日的 1.03 版本。在这次版本更新除了对游戏的平衡性进行了调整之外，还追加了三只大型鬼。它们分别是根朽女、常夜女王和祸帝。其中根朽女是水蛇女的亚种，常夜女王则是常夜王的亚种，不过虽说是亚种，但仅仅是身体结构上相似，并非单纯换个颜色，而是像牛头金刚和马头金刚那样整只鬼的建模都有变化。攻击动作就更不用说了，常夜女王左手上的大剑变成了长弓，擅长附带异常状态的射击，比常夜王更加棘手。根朽女则是在水蛇女的基础上追加了更多大范围的甩动攻击，使其更难对付，而它最大的特点是表面上虽然长着一副狰狞的外表，但破坏了面部之后会露出一张跟冻波一样冰冷的脸（抱歉我还是无法用美貌两个字来形容），而且噬魂状态下还会用两根长长的触手撑着地面站起来，并在“聚光灯”之下走起舞台步。







最后一只祸帝则是完全新怪，无论建模、身体结构还是行动模式都是全新的。不过四手和能使用全属性攻击的设定让我感觉是长出了下半身的祸军。体型非常高，平时只能攻击到它的双脚，而且普通状

态下会使用巨大的棍棒攻击，攻击范围超广。进入噬魂状态之后会漂浮到空中，并且使出非常夸张的大范围攻击。这三只新怪是随着 1.03 版更新附带的，在 DLC 任务中可以接到，不过前提是跳界石武府本部的任务进行度要分别到十五、十六、十七才会陆续开启。

除了 1.03 之外，官方在 9 月 30 日和 10 月 9 日还相继进行了两次版本更新，目前最新版本是 1.05，不过这两次更新只是修正了一些 BUG。而除了更新之外，官方还坚持每周发布新的 DLC，目前推出到第四弹，不过 DLC 内容跟以往一样，都是一些伤害超高，但是 HP 很少的大型鬼。倒是这些 DLC 中追加的女性角色泳装比较好看。值得一提的是，这些 DLC 跟前作一样也是限时免费的，免费时间是发布日起 40 天内。之后会变成收费 DLC，还好价格也比较便宜。

火热DLC 自由战争 1.20版更新即将发布





另一部共斗游戏大作《自由战争》将会在 10 月 16 日发布 1.20 更新补丁，这个补丁将会追加 “PvP”（玩家对战）模式，在该模式下，玩家可以通过网络跟其他玩家组成 4 人小队，连同自己的附属终端，与不同势力的玩家展开 8 vs.8 的对战。游戏的大主题就是都市之间围绕着资源抢夺而战争，除了对付大型敌人之外，咎人之间的战斗也是游戏的重要内容之一，不过到目前为止，游戏中只能跟其他势力的 NPC 进行战斗。如今终于有机会跟其他玩家一决胜负了，不知道能否再一次掀起玩家们“贡献热潮”呢。

新作情报站 未发售先修正？《噬神者2 狂怒解放》系统调整



《噬神者 2 狂怒解放》在 9 月初的火速公开让喜欢共斗游戏的 PSV 玩家年底又多了一个期盼，虽然才公布不久不过在上个月的 TGS 上已经为到场的玩家提供了试玩版，那个试玩版让我们尝试到了全新爽快的鲜血狂怒系统，不过随后也有一部分玩家反映了这个系统的问题。近日，开发商针对这些玩家反馈的问题赶紧对游戏进行了修改，务求做到让玩家满意再发售，看来开发商不敢像上次那样随便对待玩家的意见了（笑）。这次公开的修正有以下几项：

一、契约选择画面简化，在之前的版本中，选项界面几乎占了屏幕的三分之一，严重遮挡了视线，修正之后选项变小而且变成半透明，对视野的影响大幅降低。

二、触摸操作集中到右手，TGS 的试玩版中，发动鲜血狂怒系统是要点击触摸屏的左下角，不过为了不影响到左手操作角色移动，这次修正讲狂怒条移到了画面的右边，让所有触摸操作交给右手。

三、发动鲜血狂怒的时候会启动“防御装置”，选择誓约内容的时候不能攻击荒神，但相对地，荒神的所有攻击都不会影响到玩家，因此玩家可以更加轻松地选择发动哪些契约。

四、发动鲜血狂怒之后，角色运动能力提升，这个是为了提升游戏爽快度而进行调整的，只要成功发动鲜血狂怒，必定能带来以下效果（顶多是程度不同）：1. 消耗气力降低；2. 受到的伤害降低，而且带有一定程度的霸体；3. 在地上可以连续无限 Step。

新作情报站 “《钟楼》系列”精神续作“剪刀计划”公开

热爱恐怖游戏并且有一定玩龄的玩家相信不会对《钟楼》这个名字感到陌生，这个系列诞生于 1995 年，一共有三部作品，但可惜在 2002 年《钟楼 3》发售后至今就一直再也没有新作推出了。如今这个系列即将迎来 20 岁生日，生父河野一二三在今年 TGS 期间召开的 INDIE STREAM 会上公开了《钟楼》的精神续作“剪刀计划”。目前这部作品还没有详细的情报公开，甚至连标题也没有确定下来，只知道故事的舞台设定在一艘豪华游轮上面，在这个封闭的空间中玩家将会陆续遇到离奇杀人事件，并且要在这样的环境下逃脱。



这部作品除了由河野一二三和他创立的公司 Nude Maker 开发之外，还邀请了伊藤畅达担任敌人设计（代表作有“《寂静岭》系列”中的三角怪），以及恐怖电影《咒怨》的监督清水崇一同参与制作，平台暂定为 PSV 和手机，希望正式公开的时候会带给我们惊喜吧。



3DS应援团



网罗3DS实用资讯，尽享3D游戏别样精彩

在这个秋风瑟瑟的时节，想必玩家们的钱包也随着十月到年末的大作潮正在蠢蠢欲动，不知各位的新游戏收获是否颇丰？最近翻出一些进度烂尾的游戏，有当时头脑发热后来没兴趣打下去的，也有继续尝试却还是口味不符的，最后都只好割爱。看来新作频发的年末得好好控制一下自己的手了！

本期截稿紧接着便是新3DS的发售日，而应援团重点推介的正是其外壳和主题，各种搭配非常有特色，价格方面也平易近人，选择这款机型的玩家可要烦恼一番了。

《徽章机器人8 甲虫版·锹形虫版》新DLC

“《徽章机器人》系列”拥有一定的粉丝群，玩家可以自行获得部件，并根据自己的喜好组成自己喜欢的机器人参与战斗。尽管最新版的《徽章机器人8 甲虫版·锹形虫版》发售至今已有一段时日，但开发商ロケットカンパニ－仍在不断地扩展本作的乐趣。近期开发商宣布即将推出三款DLC，发售日分别为10月2日、10月9日和10月16日，售价分别为300日元。

10月2日开放的DLC为新活动“ロボトル大会X”，通过这个活动，会有强力的机器人グランビ－トル、ウインドクラップ、テッペン、セ－ラ－メイツ等登场，这些机器人不仅会在DLC中登场，玩家也能将其收入囊中，目标徽章等级为96级。

至于其余的两个DLC，则分别有ソニックスタッグ与アシュトン登场的“カップル限定イベント”以及マケットやナビ·コミュン登场的“防卫システム解除イベント”，喜爱本作的玩家，可要把握住机会哟！





《最终幻想 冒险者》原声集

作为Square Enix的原创新作，《最终幻想 冒险者》的许多要素都让期待的玩家津津乐道。而游戏确定将于年内的12月18日推出，除此之外，本作的原声集即将先于游戏，在12月17日发售。说起“《最终幻想》系列”，相信很多玩家的脑海中都会回响起那些经典的曲目吧，优秀的音乐是“《最终幻想》系列”成功的要素之一，因此相信这张原声集也不会让玩家失望。本作的音乐由关户刚制作，感兴趣的玩家能在今后收听到试听的曲目。以下是该原声集的信息：

FINAL FANTASY EXPLORERS

■商品名：ファイナルファンタジ－エクスプロ－ラ－ズ オリジナル·サウンドトラック
■番号：SQEX-10464　■发售日：2014年12月17日
■价格：2000日元+税（折合人民币112元+税）　■收录曲数：暂定42曲

《SEGA 3D复刻精选集》收录多款复刻佳作

一直有关注3DS应援团的读者们会发现，SEGA的多款经典游戏都在3DS上进行了复刻，除了对原作进行3D化改造之外，还针对现在玩家的游玩方式加入了许多贴心的新功能。如今SEGA决定挑选出6款优秀的复刻作品作为精选集发售，名为《SEGA 3D复刻精选集》（セガ3D复刻ア－カイブス），售价为3980日元（不含税），折合人民币约223元（不含税）。发售日确定在12月18日。

SEGA的高清复刻计划已经开始了两年，当中诞生了不少经典游戏。本作收录了《スペ－スハリア－》、《ファンタジ－ゾ－ン オパオパブラザ－ズ》、《アウトラン》、《ベア·ナックル 怒りの铁拳》、《エコ－·ザ·ドルフィン》、《ザ·ス－パ－忍II》，当中最受瞩目的当然属《怒之铁拳》、《超级忍2》以及《Outrun》了，即使是为了这三款游戏，这款合辑也值回了票价。作为捆绑福利，本次合辑还额外赠送了《スペ－スハリア－3D》以及《アウトラン3D》，感兴趣的玩家不妨到时候多多关注！







凯莉葩缪葩缪牵手新3DS为其代言

New 3DS 一个很重要的卖点就在其多样化的更换外壳功能，此次任天堂牵手人气偶像凯莉葩缪葩缪为其 New 3DS 代言，或许是看中其原宿系的时尚卖点吧！相关 PV 可是非常洗脑哟！与此同时，任天堂还乘机推出了凯莉葩缪葩缪的替换外壳，在设计上非常符合她的个性，也非常时尚好看。任天堂还为此特意开设了一个网站公布合作内容，感兴趣的玩家可以等待该外壳发售！





《怪物猎人》手表华丽登场

Capcom 的周边总会覆盖到很多领域，因此趁着《怪物猎人 4G》的热潮，也推出了以“《怪物猎人》系列”为主题的手表。这款手表与著名的品牌 GSX 合作共同推出，将于 2015 年春天发售，价格为 29000 日元，折合人民币 1624 元（不含税）。

这款手表以黑色为底色作为设计基调，与此同时以醒目的红色和灰色标志作为点缀。表盘中央以雄火龙作为标识，以“《怪物猎人》系列”特有的数字符号作为表盘的数字显示。这些数字并不如一般的手表那样印在表面，而是印刷在表盘玻璃的里侧，这样就带来了立体化的显示效果。在表盘内侧的表盖上还印刷有“《怪物猎人》系列”的妖怪足迹。表带上则采用了许多人都非常熟悉的三折压扣方式。值得一提的是，这款手表采用的是太阳能作为动力驱动，因此购买的玩家可以免除定期更换电池的烦恼！虽然这款手表并不便宜，但从做工上看绝对值得这个价格，推荐系列的粉丝入手！





《怪物猎人》主题登场

Capcom 近期针对任天堂将在 10 月中旬推出的新固件中的主题功能，推出了两款《怪物猎人 4G》的主题，玩家使用这两款主题，可以将主机打造成满满的“猛汉”风。这两款主题都将于 10 月中旬开始配信，售价均为 200 日元（含税），折合人民币 12 元。

这两款主题都可以将玩家主机的 HOME 菜单更改为《怪物猎人 4G》的样子，同时效果音和 BGM 也将会有所改变。其中第一款的名称为《**モンスタ－ハンタ－4G モンスタ－アイコン**“狩猎の刻印”》，如同名称一样，这款主题的上画面将会有各种怪物的图腾作为标志，下画面则是玩家们熟悉的剪纸风格，整体以黄色作为基调，BGM 将会更改为《**胸の高鸣り**》。另外一款的名称为《**モンスタ－ハンタ－4G アイル－がオトモするニャ**》，以可爱以及鲜艳的路线为主。上画面以小猪以及两只狩猎猫为主，下画面则是狩猎猫的各种装备，整体以蓝色作为基调，BGM 更改为可爱的《英雄の证～狩猎笛部 Ver.》。这两款主题各有特色，等官方更新固件之后，玩家们一定要尝试一番哦！



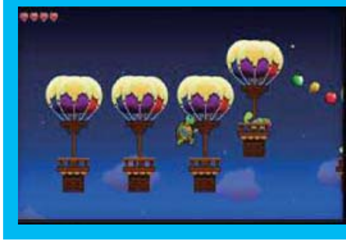
eShop下载推荐

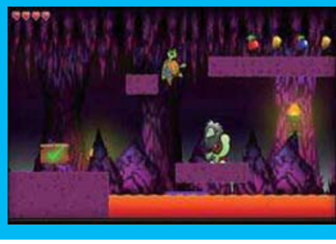
夺回龟岛
タ－トルテイル 龟岛夺回

●推荐玩家：喜爱横版过关游戏的玩家、喜爱特别游戏的玩家

售价：300 日元
推荐度：★★★

这是非常古老的横版过关类型游戏，在如今此类游戏越来越少，能玩到新作也算是一种乐事。玩家需要扮演龟岛的勇者，利用具有强大威力的水枪击倒出现的一个个敌人，最后将侵略岛屿的海贼团击败，以取回自己的家园。游戏中的舞台非常多样，像是沙滩、森林、洞窟等应有尽有，这些区域将在 3 个不同的关卡中呈现。当完成这三个关卡之后，玩家就能在最后的区域和 BOSS 展开决战。游戏支持升级功能，玩家今后可以将关卡增加到 15 个。游戏的操作简单，无论是谁都能轻易上手。





触碰战斗忍者
タッチバトル忍者

●推荐玩家：喜爱策略游戏的玩家、喜爱休闲游戏的玩家

售价：500 日元
推荐度：★★★★★

操作自机迅速触碰并且攻击敌人的人气策略游戏《战斗触碰战车》系列”的最新作变身忍者！本作是该系列的延伸作品，玩家的战车变成了忍者，以打倒妖魔为目的踏上新的征途。游戏继承了原有系列的要素，玩家可以利用下屏幕的触控机能，简单地控制角色对敌人进行攻击，同时游戏中加入了新的角色、攻击方式、奥义以及舞台，可谓新要素满载。玩家只要在关卡当中取得“卷物”，就能够使用分身、奥义等强力技能，还能得到类似“速度增加”等有利效果来强化我方阵容。游戏一共有 80 个关卡，其中有 10 个关卡具有强大的 BOSS，玩家还需要活用系统去击败敌人。在选择的角色上，玩家可以自由选择力量或者技巧作为倾向，以求退治妖魔。这款游戏上手简单，适合喜爱休闲游戏的玩家。



模拟便利店
コンビニドリ－ム

●推荐玩家：喜爱模拟经营类的玩家、喜爱研究游戏系统的玩家

售价：800 日元
推荐度：★★★★

这是一款题材非常少见的模拟经营类游戏，玩家需要扮演一名新手管理者，购入商品并将其售出，逐渐将自家的店铺经营好。玩家需要对商品的位置进行调整，对应麻烦的客人并且应对各种各样的突发情况。虽然玩家需要处理的事情很多，但在店员的帮助下是可以轻松应对的。当玩家有更多好商品的时候，会有更多顾客来店，那么经验值和获得的金钱也会变得更多，等级也会相应提升。请以最高 50 级为目标努力吧！







PS CLUB

集结PS3、PS4相关情报
PSN商城热点推荐

在东京游戏展之后 PS4 平台的日式游戏与日版欧美游戏的消息就一口气增加了不少，整个 9 月里 PS4 一直都在以不同的形式来增加它在日本玩家群里的存在感。与此同时 PS3 的各大作品也没有落下，新版本的更新、店铺特典的公开、新角色的参战都让玩家们大饱眼福。进入年底之后各欧美大作的日版也相继公开了不少情报，虽然日版的欧美游戏发售时间要比原版晚上一些，但是日版的预约特典相比起来也比较丰富一些，加上吹替的声优阵容强大，不失为玩家们的一种购买选择。

《超级英雄世纪》新机体与新角色参战

PS3

将于 2014 年 10 月 23 日发售的集结了《假面骑士》、《高达》与《奥特曼》三个系列角色的乱斗游戏《超级英雄世纪》近日公开了新的参战角色。我方新追加的角色有来自《高达 00》的主天使高达（GUNDAM Arios）、来自《梦比优斯·奥特曼》的希卡利·奥特曼。敌方角色追加了来自《高达 UC》的报丧女妖、来自《假面骑士 Wizard》的不死鸟、来自《迪迦奥特曼》的邪恶迪迦。



《高达破坏者 2》新机体与主题曲演唱者公开

PS3

2014 年 12 月 18 日发售的《高达破坏者 2》新参战机体追加高达 AGE-2DH、龟霸、HighGok，作为敌机的 MA 追加魔霸(BYG-ZAM)和阿德拉斯提亚。剧情模式承接前作，同时追加了三个新角色，分别是蕾娅（CV：日笠阳子）、晶马（CV：阿部敦）、卡雷维（CV：小西克幸），担任新角色人设的是 OVA 动画《机动战士高达 THE ORIGIN Ⅰ 蓝色瞳孔的卡斯巴尔》人设绘师ことぶきつかさ。本作的主题曲是《Silent Trigger》，主题曲歌手是曾为前作与最近播出的动画《高达 BF Tri》演唱主题曲的 BACK-ON。



《光明之响》店铺特典公布 Tony 新图福利多多

PS3





最近的日式 RPG 对店铺特典都十分上心，将于 12 月 11 日发售的《光明之响》也不例外。目前《光明之响》共有 24 种店铺特典，其中有 5 家的特典是使用了人设绘师 Tony 绘制的新图，这五家的特典分别时 WonderGOO 的 B2 大小挂轴（索尼娅）、Animate 的抱枕套（马里昂）、Imagine 的 A1 大小海报（琳娜）、Gamers 的 B2 大小挂轴(艾克赛拉)、Sofmap 的 B2 大小挂轴（雾香）。目前这只是第一弹的店铺特典情报，SEGA 日后还会追加其他店家的店铺特典，如果各位有兴趣的话可以到官网进行查看更详细的情报。

《英雄传说 闪之轨迹 Ⅱ》更新 1.01 版本 DLC 换装 & 饰品配信时间公开

PS3

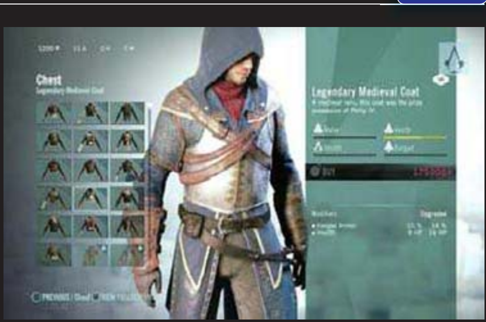


正在热销中的《英雄传说 闪之轨迹 Ⅱ》在前不久更新了 1.01 版本的升级文件，出了修正部分 bug 之外，还追加了不少机能：在地图上移动时能够回到母舰的情况前提下可以随时进行队伍编辑、骑神召唤追加战技“天冲剑”、托娃的换装能够更换服装和其他饰品、在梦幻回廊里战斗获得的 link 经验值增加为 3 倍、周目继承了各笔记之后钓果点数获得量变成 3 倍、泡温泉的演出强化。

目前各角色的服装以及战术导力器外壳的 DLC 都正在配信，截下来三周还将会各有一次配信，10 月 16 日配信劳拉与尤西斯的便服 Ⅱ，劳拉、尤西斯与艾尔芬的导力器外壳以及饰品眼镜、饰品妖精套装；10 月 23 日配信艾玛、盖乌斯和莎拉的便服 Ⅱ 以及导力器外壳，饰品抱抱咪西；10 月 30 日配信马基亚斯、米莉安和托娃的私服与导力器外壳，安洁莉卡的导力器外壳，饰品小恶魔套装。日服和港服同步配信，港服的服装售价 23 港币，饰品和导力器外壳售价 8 港币。

《刺客信条 大革命》换装要素披露

PS4



将于 11 月 13 日发售的《刺客信条 大革命》是目前 PS4 玩家们值得瞩目的大作之一，育碧不久之前公开了本作的换装系统，由于本作强调多人游戏，为了让玩家的角色更具有玩家自身的特色，本作里获得的武器不仅仅会直接反映在角色身上，在服装系统上还追加了色彩更变的要素。顺便一提的是近期日版的吹替声优也公开了，主角亚诺的声优是三木真一郎，爱丽丝的声优是丰口惠美。

《罪恶装备 Xrd -SIGN-》PS+ 用户限定试玩版开始配信

PS4



将于 12 月 4 日发售的《罪恶装备 Xrd -SIGN-》在 10 月 15 日 ~ 10 月 28 日将面向 PS4 的 PS+ 用户配信试玩版，大小约 2GB，能够试玩的内容为教学模式和对战模式，能使用的角色为索尔和凯两人，COM 的强度固定为 “BEGINNER”，试玩版不支持存档功能。该试玩版只在 PS4 平台配信，需要注意的是 PS3 的格斗外设没法给本作使用。

索尼 PS4 第一方角色集结 日版《小小大星球 3》早期预约特典判明

PS3 PS4

比欧美晚发售半个月的日版《小小大星球 3》公布了日版的早期预约特典。早期预约特典的内容都是麻布仔的换装，而这套特典共有三类换装，共 14 件。三种类型分别是登陆了 PS4 平台的索尼第一方四部作品的角色德雷克、艾莉、戴尼辛以及海尔刚换装，森林幻想系列换装五套以及未知动物系列换装 5 套。



最强来袭 《电击文库 格斗巅峰》追加援助角色

PS3



将于 11 月 13 日发售的《电击文库 格斗巅峰》近日公开了三名援助角色，分别时来自《魔法禁书目录》的一方通行、《无头骑士异闻录》的折原临也和《扑杀天使小骷髅》的小骷髅。说不定能够看到百年难得一遇的平和岛静雄与折原临也的共斗对战哦！

《生化危机 HD 重制版》PS3 版限定版公开

PS3

将于 11 月 27 日发售的《生化危机 HD 重制版》近日公开了 E-Capcom 限定版的情报，该限定版售价 12111 日元，里面的内容包括 PS3 游戏本体、洋馆的设定图集(B5 大小，共 48 页)、洋馆的地图 (B2 大小)、S.T.A.R.S 笔记套装 (包括有 S.T.A.R.S 金箔纹章的 A6 大小的笔记本皮套、LAMY 制作的特别圆珠笔、S.T.A.R.S 金属夹、A5 大小共 464 页的笔记本)、数量限定的特别影像下载码。S.T.A.R.S 的笔记本里收录了有关 “《生化危机》系列” 的各种小知识，同时还有 2015 年、2016 年的日历。



“CERO Z” 升级特典 《邪恶深处》日版限定机公开

PS4

在 10 月 23 日发售的日版《邪恶深处》公布了 PS4 黑白两种颜色的限定机，在限定机的钢琴漆面外壳上都有着《邪恶深处》的精神病院图案。该限定版售价 48980 日元，里面除了 PS4 本体与《邪恶深处》游戏本体之外，还包括了三份预约特典，分别是原声音乐集、特制画册以及能够让日版的 CERO 评级从 D (17 岁以上) 提升到 Z (18 岁以上) 的解锁码，喜欢购买日版欧美游戏的玩家可千万别错过了。



XBOX STYLE

从科隆到东京，最近一个月时间基本没怎么开过机，只是中间上去打了几盘《泰坦天降》的新DLC。个人觉得《使命召唤 先进战争》还是不如《泰坦天降》好玩，从试玩的情况来看对战感觉还是过去那样，不像《泰坦天降》那样有实实在在的变化。不过不管怎样，年货是肯定不能错过的，对于这一作我的期待度要远高于上一作，游戏赶紧来吧！



《植物大战僵尸 花园战争》之《草坪传奇》

EA 难得的良心游戏《植物大战僵尸 花园战争》又有新 DLC 上线了！这个名为《草坪传奇》（Legends of the Lawn）追加了 200 种以上的自定义道具和 7 个新兵种，此外也追加了新的游戏模式和新的游戏地图。值得一提的是这次游戏还对 4 人合作的花园特别行动模式进行了一些新的改进，增加了新的 BOSS。对于已经厌倦了多人对战的玩家来说是个不错的选择。

另外本 DLC 还追加了新的 DLC，共计 10 个成就 /250 点。这已经是本作第三次以免费更新的方式来追加成就了，对于 EA 来说真是少见的慷慨。友情提示，本 DLC 只需两人配合即可全成就，不过 4 人配合将更加省时省力。



Xbox One对应Windows 10

10 月 1 日微软正式公布了其下一代操作系统，命名为 Windows 10，并提供了技术预览版下载。从 8 到 10，跳过中间的 9 可能是为了和经典的 95、98 区别开来。

众所周知，Windows 8 不能算是一个成功的系统，这使得数以百万计的用户仍在坚守 Windows 7。Xbox One 也曾是其受害者之一，早期系统经常出现的闪退问题就是 Windows 8 的常用错误之一。微软执行副总裁、操作系统部门负责人特里·迈尔森（Terry Myerson）表示：“Windows 10 将在正确的时间、通过正确的设备来提供正确的体验，可在有史以来最广泛的设备类型上运行。”看来微软对 Windows 8 的口碑也是心知肚明。

从目前公布的消息来看，Windows 10 将为不同的设备设计不同的用户界面，其中也包括 Xbox One。Windows 10 的 UI 有点像是 7 和 8 的结合，既有 Metro 开始屏幕，也有传统的开始菜单，Windows 8 那样的满屏动态磁贴界面不再存在。Windows 10 环境下的游戏和 APP 可以共通，只要开发者愿意，其开发的游戏和 APP 无论是 WP、PC 还是 Xbox One 都可以运行。

Windows 10 将于明年下半年发售，相信届时 Xbox One 也会同步跟进。希望 Windows 10 能够让 Xbox One 的系统更上一层楼。



《使命召唤 先进战争》买一送一

去年《使命召唤 幽灵》发售之际，动视曾经出台了一项政策：凡购买 X360/PS3 数字版游戏的人，再加 10 美元即可获得 Xbox One/PS4 数字版游戏。这个政策大受好评，纱迦也正是凭借这点才顺利取得了两个 2000 点成就。如今《使命召唤 先进战争》发售在即，动视故伎重演，再次出台联动政策，而且更加优惠。

在 2015 年 3 月 31 日之前，只要玩家购买 X360/PS3 数字版《使命召唤 先进战争》游戏，即可直接免费获得 Xbox One/PS4 数字版游戏！此外，两个版本的 DLC 和季卡完全共通，只要玩家购买了其中任意一份，那么即可免费获赠另一个平台的对应内容！

不得不说这的确是一个很好的政策，看来纱迦这等成就党是肯定要再来一次双修啦！注意只有先购买本世代版才能享受这个优惠，如果反过来的话应该是不行的！

国行福利：全球联保！

感谢国行 Xbox One 的发售，如今中国玩家可以享受全球联保了！只要玩家联系微软官方售后服务中心，报上主机序列号，就可以享受全球联保服务。无论你买的是欧版机还是美版机，均可享受这一服务！



https://myservice.xbox.com/zh-CN/pages/registerdevice.aspx

首先请大家访问以上网址，内容为全中文，相信各位都能看懂。注册成功之后，即可享受两年保修，2013 年 11 月买的首发机器在注册后保修时间到 2016 年 2 月。已测试可以免费更换坏掉的手柄、Kinect 感应器。主机理论上也可以更换，但有可能换回来是国行版，此点还需验证。整个过程是先注册，然后按网站说明联系售后，然后联邦快递会上门收件，新的配件同样通过联邦快递寄回，整个过程和购买微软其他电子产品是一样的。

需要注意的是大家一定不要撕毁封条，否则官方会认为你已经改过里面的硬件而拒绝更换，这点和水货维修是一样的。总之在这里必须给微软点 32 个赞！

Xbox One非国行中文游戏列表

随着 Xbox One 在亚洲地区的发售，外加系统解锁中文语言，广大玩家终于可以玩到中文游戏了。由于 Xbox One 采用了类似 Win 8 的卖场机制，玩家只要在任意服购买过一项数字内容，那么就可以免费在其他服获得对应的数字内容。也就是说，玩家可以先去美服下载某游戏的英文版，然后再回港服免费下载该游戏的中文版，可谓十分方便。不过如此一来，究竟哪些游戏在哪些服有中文，这就是一个大家关注的问题了。国内 Xbox 专门论坛——XBOX-SKYer 的网友特别整理了一份资料，现与大家分享。

游戏原名	中文译名	提供中文版的区域	备注
Assassin's Creed IV: Black Flag	刺客信条Ⅳ黑旗	港服	
Dance Central Spotlight	舞蹈中心 聚光灯	美服	新港台服为国语配音
Dead Rising 3	丧尸围城3	美服	
FIFA 15	FIFA 15	港服	
Forza Horizon 2	极限竞速 地平线2	美服	
Forza Motorsport 5	极限竞速 5	美服	
Halo: Spartan Assault	光环 斯巴达突击	美服	
Kinect Sports: Rivals	Kinect运动大会 强手如林	美服	新加坡服为国语配音
Minecraft: Xbox One Edition	我的世界 Xbox One版	美服	
NBA 2K14	NBA 2K14	美服	可直接于游戏菜单切换字幕
Nutjitsu	松鼠忍者	美服	
Ryse: Son of Rome	崛起 罗马之子	美服	
Titanfall	泰坦天降	美服	
Tomb Raider: Definitive Edition	古墓丽影 终极版	港服	
Trials Fusion	特技摩托 融合	美服	
Warframe	战争框架	美服	
Watch Dogs	看门狗	港服	
Xbox Fitness	Xbox健身	美服	新加坡服为中文字幕

一般情况下，新加坡服、香港服、台湾服内容一样，如无特别说明，写港服即代表新加坡服和台湾服也提供同样内容。

凡是美服即提供中文版的游戏，新、港、台服也会提供中文版，表中不再赘述。

以上表格非最终版，如有变化会在日后进行补充。

《进化》超硬巨像公布

由《求生之路》开发团队制作的《进化》(Evolve)自正式公布以来横扫全球各大电玩展，制作组也是备感压力山大，最终决定将游戏延至 2015 年推出。《进化》虽然是跨平台游戏，但一直被微软大力吹捧，搞得很多玩家都以为是独占。如今 2K Games 宣布本作将推出价值 750 美元的超值收藏版，全球限量 500 套！



这个收藏版之所以卖到 750 美元，主要是因为其附赠的巨兽歌利亚(Goliath)雕像。歌利亚正是在此前各大游戏展的试玩版中出现的怪兽方 BOSS，它完全进化之后能够在高空飞翔喷射火焰，十分霸气。这尊雕像高达 73cm，重 16kg，内置 LED 灯，将 BOSS 的王霸之气显露无遗。不过这尊雕像采用的并非是最终形态的造型，这是因为 2K Games 将最终造型 Savage Goliath 做出了更稀罕的限定版，价格为 800 美元，全球限量 150 套！纱迦表示要是他的话肯定入 800 块的！（什么，是美元？再见！）

10月免费游戏《Chariot》

9 月底，微软公布了 Xbox LIVE 金会员的 10 月免费游戏，其中 Xbox One 有 1 款，X360 有 2 款。Xbox One 的 1 款游戏是《Chariot》，X360 的两款游戏是《恶人连 2》和《黑暗血统 Ⅱ》。《Chariot》是一款刚刚上市不久的新游戏，由 Frima Studios 开发，刚一上市就限时免费，可谓相当厚道。这款游戏本身的素质也不错，这里就简单介绍一下。

《Chariot》在英语里是战车的意思，这个游戏的故事十分恶搞。玩家扮演一位丧父的公主，由于国家比较贫穷，办不起像样的丧礼，于是决定从简从速。没想到挂掉的国王却以鬼魂的形态显身，要求自己的不孝女儿必须让自己体面地下葬。没有办法的公主和驸马在国王的指点下，驾驶着放着棺材的战车到藏宝窟里寻宝赚钱。

游戏的玩法也很奇葩，这是一款 2D 平面的动作游戏，不过有着相当多的益智要素。玩家通过推拉战车的方式寻宝，一开始只需要简单地推拉就可以了，不过随着关卡的深入，各种地形都会出现，加上又必须收集宝石，这时就相当考验玩家的头脑。游戏中有详细的教学，指点玩家如何利用 RT、LB 键来渡过各种难关。

战车还有技能的设定，在游戏中按 Y 键发动。技能的效果十分广泛，从固定战车到加速冲刺可谓应有尽有。玩家携带的技能数量是有限的，必须在进入关卡前想好。而学习技能需要用到卷轴，卷轴会作为隐藏要素分布于不同的关卡之中，游戏时要尽量找齐才能尽快开启实用技能。而在过关的途中还会有各种敌人出现，例如会偷钱的蝙蝠，玩家需要按 X 键发动攻击来歼灭它们。

《Chariot》同时也是一款强调双人合作的游戏，双人合作时推拉马车就更讲究技巧。而关卡中的很多地方都需要双人配合才能过去，有条件的玩家还是应该尽量合作过关。总的来说这是一款十分不错的益智游戏，画面也过得去，再加上目前限时免费，可谓是必下必玩。不过游戏的难度也相当高，全成就极有难度。这点也请大家注意。





软硬兼施SP

HARDWARE&SOFTWARE

近期最大的硬件新闻，当然莫过于国行 Xbox One 和 N3DS 的发售。关于前者，本期杂志有很多给力报道，包括 Xbox Style 栏目，大家不要错过。而后者的发售适逢截稿前，因此相关报道只能延至后期了。不过在东京游戏展上编辑们已经体验到了实机，上期合刊也有相关报道，相信大家都心里有数了。总之就是买买买！

·PSV合购陷阱·3DS新旧款比拼·PS4近期市场动态·国行冲击下的Xbox One市场

价格行情——提供最佳购机方案

01 PSV 购机推荐套餐

	品牌 / 型号	价格
主机	PSV-2000主机（港版六色，Wi-Fi）	1150元
记忆卡	16GB索尼原装PSV记忆卡	198元
贴膜	PSV组装高清贴膜	20元
保护包	PSV组装软包	20元
总计		1388元
近期推荐购入指数		8

备注：主机官方标准包装附带 USB 数据线一根、AR 游玩卡六张、电源及电源线一套。

点评：目前 PSV 的主机价格主要分为两个区间，最早发售的六种颜色稳定在 1100 ~ 1200 元这个价位，有的商家甚至会卖到 10xx 元的价位，较晚发售的蓝黑和红黑两种颜色主机，价格则稍贵了一些，大概要在 1300 元以上才能买到，而且很多商家并没有新颜色主机的货源。下个月 13 日，PSV-2000 还会再上市一款新颜色：粉白色，其首发价位也应该会在 1300 元左右徘徊，中意这款颜色主机的玩家一定要多准备一些银子了，而且要尽早预订才好。从最近购买 PSV 的玩家情况来看，拥有 PS4 的玩家很愿意再选购一台 PSV，其主要原因在于 PSV 可以完成和 PS4 的“无缝对接”，玩家能够将PS4的游戏画面直接输出到PSV上，然后操作游戏。虽然 PSV 的画面效果要打上很大折扣，但是出色的便携性还是让这种玩法受到很多 PS4 玩家的青睐，所以一时间把 PSV 当作 PS4 的中转器或是第二个手柄的玩家非常多，这里也向很多不了解 PSV 拥有这些功能的 PS4 玩家提个建议，如果在家中有这样的便携需求体验，再选购一台 PSV 也是非常不错的。

另外主机合购套餐上，很多玩家都容易上当，现在黑卡购买游戏泛滥，而且奖杯无法获取，很多购买合购游戏的玩家



◀粉白色的PSV除了标配版外还推出了和MERCURYDU品牌联动的主机套装，套装内包含MERCURYDU品牌原创主机包与擦拭布、防蓝光屏幕贴膜、8G记忆卡，同样在11月13日发售，售价20980日元，折合人民币1192元。

只图游戏多，但最终体验差强人意，现在很多商家的态度也很微妙，在购机前大肆推荐选购合购游戏套餐，并且拷贝的游戏全是中文，但购机之后过段时间又会推荐卡带游戏，并斥责合购游戏的坏处，这样前后不一致的言辞也让很多玩家“受伤”。

对于合购游戏的主机套餐，我们还是坚持最早的原则，并不建议玩家选择，如果想要合购的话，建议和好友一同购买，可以从网上购买 PSN 点卡充值，价格也会更实惠一些，而且使用的还是自己的 PSN 账户，游戏会更有保障。

主机及主要周边参考价格

PSV-2000主机（港版六色，Wi-Fi）	1150元	PSV原装耳机（港版）	120元
PSV-2000主机（日版六色，Wi-Fi）	1150元	8GB索尼原装PSV记忆卡	108元
PSV-2000主机（蓝黑/红黑，Wi-Fi）	1300元	16GB索尼原装PSV记忆卡	198元
PSV TV普通版（港版）	680元	32GB索尼原装PSV记忆卡	328元
PSV TV豪华版（港版）	980元	64GB索尼原装PSV记忆卡	498元
PSV用Hori高清贴膜（原装）	80元		

02 3DS 购机推荐套餐

	品牌 / 型号	价格
主机	3DS LL主机（港版4.5系统）	1500元
电源	北通变电金刚	58元
烧录卡	GateWay 3DS	320元
SD/TF卡	金士顿 32GB microSD卡（行货）	89元
贴膜	3DS LL专用Hori贴膜（组装）	20元
总计		1987元
近期推荐购入指数		6

备注：主机官方标准包装附带电池一块（电池仓内）、专用触控笔一支、4GB 容量 SD 存储卡一枚、AR 卡片六枚、快速入门指南一份、相关说明书保修卡一套。

点评：任天堂在 8 月底的直面会上闪电公开了全新的 N3DS 和 N3DS LL 两款主机，两台主机将会在 10 月 11 日正式发售，不过截止到发稿前，国内还没有到货，预计要在 10 月中旬才会正式见到实机了。目前机器的预订价格 N3DS 在 1280 元左右，N3DS LL 在 1480 元左右，另外还有《怪物猎人 4G》同捆 N3DS LL 主机，预售价在 2080 元左右。新发售的两款主机主要差异依然在于屏幕大小，不过和之前的 3DS 相比，N 系列的变化可谓甚大，譬如追加了全新的 C 摇杆（可理解为右摇杆），支持《怪物猎人 4G》、《最终幻想 探险者》、《勇者斗恶龙 X》等多款游戏，新增了 ZR、ZL 键，成为便携主机上第一款拥有两套 LR 的机器。当然最大的变化应该还属于在 3D 性能上的改进，N 系列支持眼部跟踪功能，可以让主机不再像以前一样进行裸眼 3D 体验必须保持在一个角度，玩家使用 N 系列进行裸眼 3D 游戏时在可以在一定范围内随意变化角度，不会产生重影，这样也大大缓解了视觉疲劳，这算是主机最重要的一项改进。其他方面包括提升了 CPU 主频、支持光感调节屏幕亮度、支持 NFC、存储介质由 SD 卡更换为 microSD 卡等等，都属于小幅度的改进，当然对游戏体验还是有比较大提升的。所以如果你一直想要购买 3DS 主机，但迟迟没有入手的话，等 N 系列发售后，就可以考虑直接入手了。

对于新款和旧款的选择，我们一直倡议买新不买旧，新主机在未来必定是游戏开发者所遵循的标准和趋势。当然也并非说现在的 3DS 系列就会淡出历史舞台，毕竟还属于同一时代机型，即便有很大改进，游戏也会做到相互兼容，所以拥有旧款主机的玩家也不必担心这个问题。在旧款主机的破解方面，持续稳定的 GateWay 小组在前不久更新了最新的测试版固件 2.3 beta，新固件支持了期待已久的 8.x 虚拟系统，玩家升级完新版固件后可以将虚拟系统升级至最新的 8.x，不过部分主机目前的最新版本已经为 9.0.0-20，只有日版主机还未更新到 9.x，使用 GateWay 3DS 的日版玩家一定要在 9.x 正式提供下载前将虚拟主机的系统版本更新 8.x，否则将会错过近期的一次重大升级。GateWay 小组已经表示开始着手研究 9.x 的虚拟系统运行方式，目前虚拟系统无法运行的情况下不要随意升级到 9.x。

主机及主要周边参考价格

3DS LL主机（港、台版4.5以下系统）	1500元	GateWay 3DS	320元
3DS LL主机（日版5.1以上系统）	1100元	3DS Link	220元
3DS XL主机（美版5.1以上系统）	1250元	MT Card	300元
new 3DS主机（日版黑白8.1系统）	1280元	R4 SDHC银版	48元
new 3DS LL主机（日版黑白8.1系统）	1480元	金士顿 16GB TF卡（行货）	45元
2DS主机（美版蓝黑、红黑）	950元	金士顿 32GB TF卡（行货）	89元
2DS主机（绿白）	1050元	金士顿 64GB TF卡（行货）	185元

03 索尼家用机购机推荐套餐

	品牌 / 型号	价格
主机	PS4 CUH-1006A主机（500GB，摄像头同捆，港版）	3000元
总计		3000元
近期推荐购入指数		7

备注：主机官方标准包装附带HDMI线一条、原装DS4振动手柄一支、Micro USB数据线一条、单声道耳机一个、电源线一条。

	品牌 / 型号	价格
主机	PS3 CECH-4012主机（12GB，E3破解，美版黑/白）	2100元
硬盘	希捷1TB外接硬盘	439元
引导盘	廉价正版游戏	60元
线材	北通原生铜HDMI高清线	89元
总计		2688元
近期推荐购入指数		7

备注：主机官方标准包装附带AV线一条、原装DS3振动手柄一支、电源线一条。

点评：上个月9日发售的港版白色PS4已经大量上市，不过目前现货不多，所以比较难买到，价格在3000元左右，同捆摄像头在3200元左右，两个版本的价格都要比目前的黑色贵上200元。同时也受到国庆假期的影响，PS4有小幅度的缺货问题，价格也随之上扬，近期比之前普遍贵上100元左右，不过对玩家的影响并不大。现在选购港版主机都要额外选配一个转接插头，用过港版PSV或是iPhone的玩家一定都知道港版是英式的大插头，PSV的电源可以拆解螺丝直接变成圆柱的双向接头，但是PS4的扁平电源则必须要搭配一个英式转接插头才可以。一般来说，游戏店配的插头质量都比较普通，如果你怕对PS4主机的供电有影响，也可以到网上选购大品牌的转换插头，比如公牛等等，这样对于主机也会有更周全的保护。另外如果是网购的玩家，主机一般都会先被拆开检查一遍是否有蓝灯问题，同时会在主机表面覆膜，玩家对于这种问题稍微了解一下便好，这并不代表主机是翻新机，只是为了防止运输过程中发生问题，因为PS4的造型关系，很多机器到货后都有磕角或是轻微磨损，这样检查一遍覆膜也算是对主机的一种保护。不过玩家到手后还是要检查下主机后方的封条是否有动过，如果没有的话，再检查下与盒子是否两码合一便可以了。另外，现在索尼的日本官网还提供了PS4主机刻印服务，可以让玩家更换有个性的镭射HDD插槽盖，现在有《潜龙谍影V 原爆点》和多罗猫等几种选择，有海淘条件的玩家可以登录索尼的日本官方查看这项服务。网址为：http://store.sony.jp/Special/Game/Ps4/Customise/。



▲日本官网提供的刻印服务，有条件海淘的玩家可以尝试定制个性化的PS4主机。


▲PS4背后的保修封条，上面为港版主机封条，下面为日版主机封条。

PS3由于破解在硬件成本上的支出，所以即便PS4已经上市许久，也没能和PS4拉开一定的价格，现在一套破解PS3的主机售价和PS4相差无几，游戏成本也并不低。从目前市场角度说，大量的PS3手柄已经被替换成高仿组装的A货手柄，关于手柄的鉴别我们之前已经提过数次，玩家在购机的时候一定要仔细观察，最简单的办法还是按压摇杆，清脆有弹性的才是正版手柄，没有弹性或者几乎没有手感基本上就是高仿货。此外如果你想选购更便宜的中古破解机，也要注意最好不要从网上选购，现在很多1000型、2000型主机都是由配件拼凑而成或者是经历过死亡黄灯反复维修的主机，质量毫无保障，而且主机的寿命短的令人发指，经常有1000型主机的黄灯问题进行维修，2000型主机出现几率的问题也很高，拆机后便可以发现主机内部极其糟糕，或许用电子垃圾形容也不为过，所以玩家购买中古机千万不要被价格蒙蔽，外表光鲜的机器实际上内部已经出现过很多问题，毕竟PS3已经发售将近8年，时间造成的机器问题数不胜数，目前选购PS3只建议购买最新的4000型主机，其他型号最好还是不要再挑选了。

索尼家用机及主要周边参考价格

PS4 CUH-1006A主机（500GB，黑色，港版）	2800元	PS3 CECH-4012主机（500GB，E3破解，港版红/蓝）	2600元
PS4 CUH-1006A主机（500GB，摄像头同捆，黑色，港版）	3000元	原装DS3无线振动手柄	220元
PS4 CUH-1006A主机（500GB，白色，港版）	3000元	原装PS3摄像头PLAYSTATION EYE	180元
PS4 CUH-1006A主机（500GB，摄像头同捆，黑色，港版）	3200元	原装DS4无线振动手柄（港版黑）	370元
PS3 CECH-4012主机（12GB，港版黑/白）	1500元	原装DS4无线振动手柄（港版红/蓝）	410元
PS3 CECH-4012主机（250GB，港版黑/白）	1680元	原装PS4摄像头EYE PlayStation 4 Camera	380元
PS3 CECH-4012主机（500GB，港版黑/白）	1780元	原装索尼HDMI线（1.5米）	120元
PS3 CECH-4012主机（12GB，E3破解，美版黑/白）	2100元	高仿索尼HDMI线	45元
PS3 CECH-4012主机（250GB，E3破解，美版黑/白）	2300元	希捷500GB移动硬盘	349元
PS3 CECH-4012主机（250GB，E3破解，港版黑/白）	2400元	希捷1TB移动硬盘	439元
PS3 CECH-4012主机（500GB，E3破解，港版黑/白）	2500元		

04 微软家用机购机推荐套餐

	品牌 / 型号	价格
主机	Xbox One主机（国行版，无Kinect）	3699元
电源	原装电源（包改220V）	–
总计		3699元
近期推荐购入指数		9

	品牌 / 型号	价格
主机	X360E主机（单破解，Kinect同捆）	2280元
电源	原装电源（包改220V）	–
视频线	北通原生铜HDMI高清线	89元
总计		2569元
近期推荐购入指数		7

备注：主机价格已含电源改造费用。官方标准包装附Kinect One体感摄像头一枚、HDMI线一条、原装无线振动手柄一支、单声道耳机一个、AA电池两节、电源及电源线一套。

点评：Xbox One国行版正式上市！这是步入次世代以来第一次提到国行版这个字眼。虽然价格要比目前的水货略微昂贵一些，但不需要改电源，即插即用，全中文界面，还是吸引了很多忠实的游戏玩家，目前线下的家乐福、国美、苏宁等大型商超也已经有行货Xbox One的展台，这无疑是国内游戏的又一次进步，而且更重要的是行货版主机的保修2年，让游戏主机真正进入到“保修”时代。不过目前国行版主机游戏都是数字版，首发10款包括《极限竞速5》、《动物园大亨》、《特技摩托 聚变》、《无冬OL》等游戏，暂时没有超一线大作，这是暂时让人不能支持国行的一个重要理由，好在《看门狗》等游戏即将审查通过，届时国行Xbox One也会迎来更多的玩家。在水货方面，Xbox One并没有受到行货的影响出现大幅降价，同捆Kinect的主机依然维持在3850元，无Kinect的主机则在3250元左右。两者相差幅度和国行几乎相当，另外目前Xbox One还将会在香港、日本上市，目前已经有很多店家可以订货预约，不过水货方面还是建议玩家以美版和港版为主，日版由于微软的地位比较尴尬，所以并不推荐。

虽然行货Xbox One已经上市，但这并没有影响到X360的市场，目前X360依然保持着比较平稳的售价，现在在主机货源上，主要以港版、欧版、韩版为主，台版、日版、美版因为需要改电源，所以很多商家不愿意在进货。当然在有港版的前提下，港版主机依然是最好的选择，不过目前因为大部分机器都是破解后发来的，主机版本比较杂乱，汇率更低的韩版处于市场主导地位，当然主机的质量并没有任何问题，而且在破解的情况下，即便港版也无法享受保修，所以在版本上，玩家也不必太纠结，毕竟360作为上一代主机，目前市场比较混乱，翻新机也非常多，玩家选择时主要检查五码合一和主机接口的新旧，对版本问题上可以适当放宽一些，这样选购起码也比较方便。



►国行版Xbox One首批销量目前不得而知，一些非官方渠道给出了10万台的数字，参考各大电商的情况，或许还是比较可信。

微软家用机及主要周边参考价格

Xbox One主机（美版，含Kinect）	3850元	X360组装电源（220V直插）	140元
Xbox One主机（美版，无Kinect）	3250元	Xbox One原装无线手柄（国行版）	429元
Xbox One主机（国行版，DAY ONE限定，含Kinect）	4299元	Xbox One原装无线手柄	360元
Xbox One主机（国行版，无Kinect）	3699元	X360原装无线手柄	260元
X360E主机（单破解，Kinect同捆）	2280元	X360原装有线手柄	240元
X360E主机（双破解，Kinect同捆）	2350元	原装HDMI线	280元
X360原装电源（220V直插）	260元	组装HDMI线	50元

市场报价信息更新截至2014年10月10日，各地行情不一，本文价格仅供参考。



动漫和游戏向来是密不可分的两个领域，两者之间互相改编的情况非常常见，特别是近年来，厂商（尤其是日本）为了进最大限度发掘一部作品的潜力会尽可能地推出不同形式的作品，所以就可以经常看到动漫作品改编游戏或者游戏动画化，而且间隔通常不超一年。当然，因为“真饭肯定会买账”这种想法也让不少厂商忽视了改编游戏本身的素质，导致这些游戏品质参差不齐。

本期特别企划为大家盘点今年以来以及明年将要发售的动漫改编游戏，对于喜欢动漫的朋友，如果正在疑惑以后要不要买由自己喜欢的动漫改编而成的游戏，不妨先看看我们的介绍哦。

2014~2015年动漫改编游戏大盘点

蔷薇少女 扭转命运

ローゼンメイデン ヴェヘゼルン ジ－ヴェルト アップ

机种	PS3/PSV	发行商	5pb.	发售日	2014年1月30日



Peach-Pit人气漫画《蔷薇少女》时隔多年再度动画化，5pb.也不失时机地推出了游戏版。游戏版是标准的文字冒险玩法，故事和最新动画一脉相承，不过玩家可以通过选择来改变故事的进程。在游戏的一开始，玩家选择是否签收，即可决定之后的故事走向。选择签收，就会控制未成年的纯，反之则会控制成年的纯。两个篇章相互交织，让玩家参照着来了解故事的来龙去脉，比原作中的单线描述要更加清晰。但游戏的制作成本不高，立绘和CG不仅数量少，而且品质不高，这多少让FANS们有些不满。加上漫画业已完结，游戏中也没给出什么惊天动地的if路线，间接影响了玩家对游戏的评价。



超级女主角战记

超ヒロイン战记

机种	PS3/PSV	发行商	BNGI	发售日	2014年2月6日



《超级女主角战记》是今年年初一部比较有代表性的大杂烩动漫改编作品，游戏中登场的女角色来自10部动漫作品，其中包括《战姬绝唱》、《IS》等近年来热播动画，以及《寒蝉鸣泣之时》、《零之使魔》等经典名作，故事则根据各部作品原作的设定进行糅合。众多参战角色将会与她们在原作中所面对的众多敌人展开激烈的大混战，相信无论新老动漫迷都能从中找到一两部喜爱的作品。





游戏的类型为策略角色扮演，由于是“眼镜厂”开发，所以系统跟“《机战》系列”比较相似，角色的招式设定、以及战斗演出动画很多都有向原作致敬的地方。此外，游戏还借鉴了《女王之刃》的一些系统，比如跟《女王之刃》的服装破坏系统相似的能力崩坏系统，玩家可以对敌人的攻击、回避、命中三项能力进行攻击，让对应的能力HP下降到0之后会进入能力崩坏状态，并且可以藉此触发更华丽的特殊攻击。

JUMP 全明星大乱斗 V

Jスターズ ビクトリーバーサス

机种	PS3/PSV	发行商	BNGI	发售日	2014年3月19日



对于一款明星大乱斗类游戏而言，本作的整体素质还是比较令人满意的。众多耳熟能详的登场角色勾起了玩家们不少的儿时回忆。虽然游戏的画面细节有些简陋，但并不会影响释放大招时的爽快程度。游戏最大的乐趣还是体现在众乐乐上，本地多人模式下游戏采用了分屏的表现方式。互相打斗的场景非常欢乐，不过此时的帧数会有明显浮动，影响了整体的游戏体验。场景中的建筑可以部分破坏，相当于格斗游戏的舞台变化。使用远程类的角色时，战斗方式更像是一款射击类游戏。本作的平衡性问题不小，这也是粉丝向格斗游戏的通病，想把如此多来自不同世界观的角色放在同一个舞台上战斗，又要保持良好的平衡性，显然是不现实的。玩家们也不要用太专业的眼光来看待本作，毕竟想要在一款作品中看到如此丰富的漫画角色并不容易，游戏嘛，快乐就好。



海贼王 无尽世界 红

ワンピース アンリミテッドワールド R

机种	PS3/PSV/Wii U	发行商	BNGI	发售日	2014年6月12日



与漫画即将完结的《火影忍者》不同，海贼王还有着再战多年的架势。不过在游戏领域上，同样被国内漫画爱好者称为“民工漫”的《海贼王》却不如前者那么受欢迎。除了近几年的“《海贼无双》系列”素质尚可外，其余的作品几乎都没有赢得太多关注。本作是由之前 3DS 平台移植过来的，整体的内容几乎没有改变，画面和手感也是中规中矩。架空的世界观以及部分原创角色倒是令人眼前一亮。比起平白的叙述方式更让人有新鲜感。游戏还加入了不少养成类的要素，例如种植素材以及收集虫子等要素玩起来有点像好久不见的《牧场物语》。丰富的支线任务使得游戏耐玩度成倍提升，但是后期完成起来颇为枯燥，对于完美主义的玩家来说会比较头疼。良好的全中文语言极大地增加了国内玩家的购买欲望。



出包王女 Darkness 战斗狂欢

To LOVEる -とらぶる- ダークネス バトルエクスタシー

机种	PSV	发行商	Furyu	发售日	2014年5月22日



《出包王女》是由矢吹健太郎创作的漫画，并曾先后推出了三季动画。原作本身就以无下限的“擦边球”为最大卖点，改编成游戏自然也成为了一款绅士游戏了。本作的玩法是一款“无双”类的动作游戏，并且由制作“《闪乱神乐》系列”的小组开发，玩家操作主人公结城梨斗在迷宫中会与其他女主角以及一些奇怪的生物展开战斗，使用的武器种类也光怪陆离，比如长毛笔、烧烤串等。虽然游戏整体素质欠佳，不过作为一款纯粹粉丝向的游戏，画面或者战斗手感这些对本作来说都是次要的，服务原作粉丝和广大男玩家的福利镜头才是本作的核心，而且有可以通过触摸屏触碰女主角提升好感度的系统，绅士们怎么能错过。





少女与战车 战车道的极致

ガールズ＆パンツァー 战车道、极めます!

机种	PSV	发行商	BNGI	发售日	2014年6月26日



《少女与战车》是由水岛努执导，于 2012 年年底播出的原创电视动画，虽然表面上只是一部融合了战车元素的轻松校园剧，但却引起了巨大反响，特别是在动画中登场的大量战车受到了众多军事宅的追捧。原作的世界观里，使用战车的竞技项目“战车道”是跟花道和茶道并列的大和抚子技艺。来自各地的少女们代表自己的学校，驾驶各式各样的战车，为了争夺全国大会的冠军而展开了激烈的对战。

既然引起了不错的反响，改编成游戏自然也是理所当然的。《少女与战车 战车道的极致》强调还原原作，在故事模式中玩家将会代表县立大洗女子学园出战，除了可以操作女主角西住美穗所驾驶的鮟鱇队之外，还可以操作同学校的其他坦克，从不同的角度去体验原作的各场战役。对战的时候，还会有其他 NPC 同伴发来实时的通讯，非常有临场感。除了剧情模式之外，还收录了自由对战模式，玩家可以选择不同高校的车队进行对决，甚至也可以用从游戏中收录的 30 多量战车中组建自己的战队进行对战。



约会大作战 或守 INSTALL

デート・ア・ライブ 或守インストール

机种	发行商	发售日
PS3	5pb.	2014年6月26日



作为和第二季动画差不多时间推出的作品，类型和前作《凛弥乌托邦》同为文字冒险，故事也承接于前作，并加入了动画第二季出现的八舞姐妹和美九。故事讲述主人公五河士道有一天遇到一位问他什么是爱的谜之少女，之后在一次意外事故中士道和身边的精灵们被一起封印到了电脑世界中。游戏保持了前作的风格，CG不仅数量令人满意，独有的动态表现也十分抢眼。本作依然保持了前作的LOVELOVE风格，有着大量令人眼红心跳的情节和画面，几位新角色的表现也十分抢眼。主要角色每人都有专用的结局，各种福利镜头足以闪瞎玩家的双眼。虽然剧情独立于原作之外，但依然能让FANS们大呼满意。



恶魔高校 D×D 新的战斗

ハイスクール D×D NEW FIGHT

机种	发行商	发售日
PSV	MARVELOUS	2014年8月28日



热血后宫战斗轻小说《恶魔高校D×D》去年曾跃居轻小说销量前10名，动画第3季也确定推出。今年年初已经被改编为3DS游戏，不过评价一般。这次的PSV版取材于手游，移植到PSV后依然采用F2P的方式。和手机版相比游戏素质要高得多，语音和BGM大幅增加，故事模式也更加有趣(当然这只是针对手游而言，和单机游戏相比那还是差了不少)。游戏核心的洋服破坏系统依然保留，玩家需要获得相同的卡片来让自己喜欢的角色爆衣进化，随着露出度的提高，卡片强度也会大幅上升。当然强力卡片不是需要花大量时间，就是需要直接课金。不过比较坑爹的是游戏的服务器脆弱无比，拖了整整一个月也不见好转，搞得真饭们想塞钱都塞不了。



魔法少女☆伊莉雅

Fate/kaleid liner プリズマ☆イリヤ

机种	发行商	发售日
3DS	角川Games	2014年7月31日



Type-Moon所塑造出的月世界可谓是一个取之不尽用之不竭的巨大宝库，随便里面拉出个角色来都能单独扛起一部作品来。而《魔法少女☆伊莉雅》从标题上就已经直白明了地告诉你这是一部以《Fate/stay night》中艾因兹贝伦家的小萝莉伊莉雅为主角的作品，嗯没错，继爱尔奎特在《幻想嘉年华》中变身魔法少女后，伊莉雅小妹妹也步其后尘，开始了没羞没臊"代表士狼欧尼酱惩罚你"的魔法少女生活。虽说伊莉雅早已心有所属，故事中魔法、英灵、战斗等元素也是一个不落，但仍然难以掩盖其中浓浓的百合味，对于喜欢这种调调的群体来说可谓杀伤力十足。虽然说人物设定与原作有些差异，不过月世界中的各种人物都有乱入其中，相信型月粉丝们亦能从中挖掘出不少乐趣。

登陆3DS平台的改编游戏《Fate/kaleid liner 魔法少女☆伊莉雅》一路从2013秋季跳票到了2014年7月31日，只可惜这近一年的时间丝毫没有让游戏的品质有什么实质性的提升，Fami通更是毫不留情地给出了18分的超低评价，游戏素质可见一斑。不过单纯以一款粉丝向游戏来说，本作还算是合格的。

游戏的剧情上并非照搬原作，而是衔接在第一部故事结束后，凛和露维雅这两个"原魔法少女"兼死对头兼笨蛋在直升机上大打出手，一场爆炸后阶级卡再次分散到冬木市，然后被时钟塔命令必须在一周内全部回收(宝石翁和韦伯你们这么纵然她们真的没事么？)，于是红宝石一脸轻松地造出了一个异世界，又一脸轻松地喊来平行时空里的另外一对红蓝宝石魔杖(第二法、平行世界什么的还真是方便呢)，然后伊莉雅和美游这俩童工再次踏上了苦逼的收集卡片之旅……由于游戏里的时间只有7天，实际上流程也是短的可怜，不过剧情的编排还算有趣，加入的一些原创角色也带来了很大的想象空间，由于剧情是根据玩家的行动来触发的，因此想要全部看完的话需要多周目才能达成。游戏采用了Q版3头身的建模，类似于PSP平台上那款"老虎圣杯"的乱斗游戏。战斗系统上则是结合了卡牌与动作元素，这一点和原作倒是相当契合，虽然缺乏必要的教程引导，但用不同卡组来体现不同战斗风格颇有乐趣，尤其是使用阶职卡来变身的设定很忠实于原作，至于手感什么的，就不要要求太高啦！

总而言之，高分信媒体，低分信自己，如果你确实对《魔法少女☆伊莉雅》很感兴趣的话，这款游戏还是值得一试的。



Lovelive

ラブライブ！ School Idol Paradise

机种 PSV　发行商 角川Games　发售日 2014年8月28日



作为一个多方位的企划，动画其实并非《LoveLive！ School idol Project》的本体，只是借助于动画这个传播力更强的媒介，μ's这个组合、以及其中9位少女的故事与歌声，才逐渐被更多的人所了解和喜欢。鉴于《LoveLive！》如今的火爆程度，有关这9个少女偶像借阻止废校的名义明目张胆地发起“骗钱”活动的过程我便不多费笔墨了，而且毕竟角色与歌曲才是这个企划的根本。

虽然团队中的9人大多并非专业歌手出身，但每个人的声线都很有各自的特色，辨识度很高。当然，像fripSide的南条爱乃、音乐专业出身的新田惠海，以及唱功同样了得的三森铃子和Pile等等，都让μ's的演唱水平维持在了一个非常不错的水准，而歌曲方面则邀请了诸多音乐人参与创作，因此曲目风格十分丰富，这在分完三个Unit小队后体现更为明显，并且虽然歌曲推出的频率挺高，但质量上并没有妥协。说到歌曲，自然也就不得不提Live演出，目前μ's已经举办过了四场正式的演唱会，不仅舞台和规模越来越大，舞蹈和演出状态也是愈发出色。

因此在这样的前提下，当角川决定在PSV上推出名为《LoveLive！学院偶像天堂》的音乐节奏类游戏时，我着实是怀揣着巨大的期待，甚至知道分为三个版本发售时也觉得无可厚非，毕竟曲库庞大，分开来多收录些Unit曲也不是坏事。而且开发商是开发过PSP上“《初音未来 歌姬计划》系列”Dingo，因此我也不禁幻想着能体验到一款接近于《歌姬计划》素质、现场演出感觉以及曲目众多的音乐游戏，不过事实证明我实在过于天真。对于画面、建模和帧数上的吐槽就不多说了，毕竟掌机性能有限，想要用即时演算来表现出9人演出确实不容易。不过少得可怜的收录曲目实在让人难以接受，去掉所谓的Remix版后，一个版本中大概只收录了10首歌曲，Unit曲目只有一首(游戏推出时每个Unit都有四首曲目)，完全体现不出分组的意义。虽说怎么看都是一款服务于粉丝的作品，但连最重要的歌曲都缺失严重，实在是缺乏诚意。所幸虽然画面一般，但游戏对于Live演出中的舞蹈还原度颇高，运镜也很有感觉，就当看一场二次元的Live表演其实还不错。剧本方面虽然是原创剧情，不过一些经典的人物设定、故事桥段及小捏他均有体现，全程语音对于粉丝来说也算是不小的吸引力吧。

火影忍者 终极忍者风暴 变革

NARUTO -ナルト- 疾风传 ナルティメットストーム レボリューション

机种 PS3/X360　发行商 BNGI　发售日 2014年9月11日



近几年火影相关的游戏推出频率逐渐升高，除了要抓住临近完结时的超高人气外，更主要的是游戏本身的素质也被大多数玩家所认可。作为系列的最新作，“变革”虽然称不上正统续作，但在战斗系统的改变上却令人满意。取消了前作中魄力十足的BOSS战斗，取而代之的是忍者武斗祭的加入。四人乱斗的爽快度十足，颇有乱斗类游戏的趣味性，不过战斗重复度过高依然是一个不小的问题。基本上除了新增的模式外，大部分的内容都要通过战斗来解决。小队类型的划分让游戏的打法多了不少，一些前作中“摆设”性质的角色也在不同的小队类型下有了用武之地。游戏的人物建模以及场景的描绘上几乎没有进步，照搬的痕迹比较明显，估计也是碍于本世代的机能所限，希望接下来CC2能够在次世代平台上为玩家带来更大的惊喜吧。



刀剑神域 失落之歌

Sword Art Online -LOST SONG-

机种 PS3/PSV　发行商 BNGI　发售日 预定2015年内

BNGI在东京游戏展2014上公布了超人气轻小说《刀剑神域》的第3部游戏作品，名为“失落之歌”。这部作品讲述的是发生于原作中的飞空妖精世界“Alfheim Online”的故事，是完全原创的内容。和原作一样，在这个世界中玩家可以高速飞行，在空中展开战斗。虽然Alfheim Online在原作中有着不小的戏份，但对于世界观的交代并不完整，因此也给游戏留下了相当大的发挥余地。从公布的视觉图来看，原作中提到的几个大陆都是以浮游岛的形式存在的。游戏的类型是动作游戏，将忠实再现原作空中战的设定。游戏目前公布的资料还不是很多，是否推出中文版也不得而知。



电击文库 战斗巅峰

电击文库 FIGHTING CLIMAX

机种 PS3/PSV　发行商 SEGA　发售日 预定2014年11月13日



格斗类型可以说是跨作品角色大杂烩游戏最直接最常用的形式，在日本同人游戏领域里也有不少动漫爱好者制作过将不同作品的知名动漫角色集合到一起的大杂烩格斗游戏。商业作品因为版权问题，跨作品大杂烩的游戏反而不多见，不过，要是本身就拿着版权的一方推出游戏就另当别论了。

喜欢动漫的朋友应该不会对电击文库这个名字感到陌生，旗下有着众多非常知名的轻小说如《魔法禁书目录》、《刀剑神域》等，而且如今日本盛行轻小说改编动画，因此就算平时只看动画不看轻小说的人也会知道很多电击文库的作品。《电击文库 战斗巅峰》正是电击文库创立20周年的纪念作，除了上面提到的两部作品之外，还有《加速世界》、《灼眼的夏娜》等名作的角色参战。游戏的PS3版虽然还没发售，但从TGS上的试玩情况来看本作也有着不俗的素质，操作并不复杂同时战斗节奏也比较快，每一个登场角色的招式都根据原作还原，甚至连立绘都采用了原版轻小说中插画的画风，相信能满足这些作品的粉丝。



花舞少女 夜来舞会

ハナヤマタ よさこいLIVE！

机种 PSV　发行商 BNGI　发售日 预定2014年11月13日



《花舞少女》是浜弓场双在杂志《まんがタイムきらら Forward》上连载的漫画作品，以日本传统舞蹈“夜来舞”为主题，描绘5名少女欢乐的校园青春生活。由MadHouse改编的TV版动画也在今年7月开始播出，原本普通得不能再普通的十四岁的少女关谷鸣(和关谷神奇什么关系？)被异国少女哈娜“洗脑”后，两人共同创立了“夜来舞”部之后，开始了新一轮的布教活动……

改编自本作的PSV游戏《花舞少女 夜来舞会》将会在2014年11月13日发售，一般来说此类改编游戏都会采用“文字冒险”的游戏类型，不过《花舞少女 夜来舞会》则有些特别。玩家除了能够以夜来舞部5名成员的不同视角来推进和改编剧情外，放学之后大家则会在屋顶上以音乐游戏的形式来练习舞蹈，而这一切都是为了迎接10天后的文化祭。5名少女能能否在文化祭的舞台上成功演出，而10天的努力，又将给故事的结局带来哪些变化？这些都等待着玩家们在原创剧情中细细挖掘。



除了新剧情外，游戏中的事件CG也是全新绘制，粉丝们就做好大饱眼福的准备吧。当然也不要忘了多多练习音乐游戏的技巧，那么现在问题来了，学音乐游戏按键技巧到底哪家强？

七原罪 真实的冤罪

七つの大罪 真実の冤罪

机种 3DS　发行商 BNGI　发售日 未定



《七原罪》的原作是铃木央于《周刊少年Magazine》上连载的人气少年漫画，里昂妮丝王国的第三公主伊丽莎白为了反抗圣骑士团而踏上寻找十年前因涉嫌颠覆王国而被通缉的骑士团“七大罪”的路途，在故事的开头，伊丽莎白与“七大罪”的团长梅利奥达斯相遇，围绕着“七大罪”的阴谋与热血战斗就此拉开来帷幕。本作的TV版动画于今年10月开始放送，在8月下旬公布了游戏化的消息，平台为3DS，将由BNGI负责制作与发行，目前发售日还尚未确定。本作采用横版卷轴式的战斗系统，玩家除



了能够操作自己选择的角色之外，还能设置其他角色作为援助成员来进行援助攻击。游戏的剧情与原作保持一致，同时还将猪帽子饭馆作为据点来接受委托，完成委托可以拿到不少奖励。

藤子·F·不二雄角色大集合 SF打打闹闹派对

藤子·F·不二雄キャラクターズ大集合！ SFドタバタパーティー!!

机种 3DS/Wii U　发行商 BNGI　发售日 预定2014年11月20日



提到“藤子·F·不二雄”，想必所有人脑海里立刻就会浮现那个圆滚滚的哆啦A梦，其实藤子·F·不二雄除了《哆啦A梦》之外还有着不少优秀的作品，例如《小超人帕门》、《奇天烈大百科》、《21卫门》、《大耳鼠》、《超能力魔美》等。2014年的6月31日是藤子·F·不二雄诞生80周年祭，在周年祭当天，BNGI宣布将推出一款集合了藤子·F·不二雄笔下各知名作品角色的益智类游戏，目前已公开的可操作角色便是来自上述的六部作品，本作平台为Wii U与3DS，发售日为2014年11月20日。本作的游戏形式接近《大富翁》这种类型，玩家能够选择各作品的场景作为舞台，在棋盘上进行冒险，



在各格子里还有着取材自漫画原作的小游戏，例如胖虎的演唱会、空气炮决斗、飞行比赛等等，喜欢藤子·F·不二雄的玩家在这里也许能够找到一些属于童年的回忆。

心理测量者 无法选择的幸福

PSYCHO-PASS サイコパス 选择なき幸福

机种 Xbox One　发行商 5pb.　发售日 未定



《心理测量者》的动画自播出开始就备受关注，Production. I.G.、虚渊玄与天野明这三个名字在各领域都是瞩目的焦点。在动画第一季结束后，第二季的呼声一直没有停下，Production. I.G.在今年公布了第二季的消息，而就在观众们坐等十月降临时，5pb.突然就公开了游戏化的消息。《心理测量者 无法选择的幸福》的平台是Xbox One，原作的剧本监修虚渊玄还将继续为本作监修剧本，而负责本作的剧本则是Nitro+，本作的时间线在原作第一季的1～5话之间，原作的角色也将在本作里登场。虽然本作和第一季处于同一时间轴，但是游戏的主角并不是原作粉丝所熟悉的常守朱与狡噛慎也，而



是换成了两个新的角色——誓汤抚子与剱拓真，除此之外还有另一个新角色阿尔法，他们三人的命运将会以怎样的形式交织在一起，就让我们坐等发售日的公开吧。



多边共享 Fun Factory

多边·影视 第二次超级英雄荧幕大战

稀饭 提供

作为美国漫画的两家巨头式公司，漫威和 DC 在漫画界已经斗了很多年，各有自己一群忠实读者，实在很难说谁是更接近赢家的一个——这一点在漫威被财大气粗的迪士尼收购后有可能会出现变化，不过恐怕不会发生在短时间之内。但毫无疑问，在电影大荧幕上，靠着克里斯托弗·诺兰的神鬼手法而拍摄出“《蝙蝠侠》三部曲”的 DC 却因为后劲不足而完全落在了走量产大计划路线的漫威后头，当漫威的英雄们已经推出了一部部电影甚至是续作，就连作为宇宙线的《银河护卫队》都大受好评时，DC 却只能拿出《超人大战蝙蝠侠》这种让人严重怀疑其受欢迎程度的作品。不过要说 DC 这算是在影视领域中落后了一步，却也不完全正确，因为在欧美甚至是如今中国大地上最重要的第二个屏幕——电视屏幕上，目前处于劣势的反倒是成了漫威。

在《复仇者联盟 2》快要于明年上映的今天，漫威在电视荧幕上能够拿得出手的作品也只有一部，那就是收视率节节下降，第二季开局表现更为差劲的《神盾局特工》。相比起来，DC 虽然算得上成功产品的也只有一部刚刚准备播映第三季的《绿箭》，但是其平均评价仍然要高于《神盾局特工》不少，而且还成功地创造了衍生剧，已经在本月 8 日播映了第一集的《闪电侠》，等于是把 DC 两位看家英雄都搬上了电视荧幕。而且与此同时，在 FOX 电视台，以蝙蝠侠所在城市为背景拍摄的电视剧《歌谭》也迎来了一个不错的开局。所以这场在 2013 年下半年随着《神盾局特工》和《绿箭》第二季上映而展开的超级英雄荧幕大战，又将在这个美剧纷纷复播的 10 月再次上演。趁着这个机会，稀饭我也正好介绍一下这几部有新有旧的超级英雄题材作品。



1《神盾局特工》第二季

上映时间：2014年9月23日　播映周期：北京时间每周三

简介：在一开始的时候，《神盾局特工》是作为一部描绘凡人英雄的漫威系列作品而制作的，不过或许是考虑到宣传和联动上的需要，最终《神盾局特工》成为了一部有着自己剧情线的超大型彩蛋集电视剧，身具对漫威旗下电影的重大宣传重任，所以当《雷神 2》上映时，电视剧里也要出现相关剧情——不过只是个酱油的阿斯加德人，而当《美国队长 2》上映时，电视剧的故事当然也要配套地描绘神盾局被九头蛇全面入侵时的境况。因为故事本身被这种独特的插入式剧情安排打乱了节奏，所以其收视率一直走低，不过因为网络点播率很高，所以还是熬到了第二季播出。

因为在第一季的故事末尾，神盾局已经在名义上毁灭，所以这一季的主线自然是放在了科尔森特工如何带领余下不多的神盾局特工们重建这个组织上，不过从第二季的开头看来，本剧还是没有摆脱彩蛋大合集的阴影，第一集就搬出了二战时期美国队长的女友，同时也是神盾局创办人的卡特探员打头阵，明摆着就是要为在明年即将上映的另一部漫威电视剧《卡特探员》造势。而故事本身的主线剧情却显得有点含糊不清，缺乏让人深究的动力。不过，只要是你是漫威超级英雄电影的真饭，那么《神盾局特工》仍然是不得不看的，毕竟就算是在最低潮的时候，本剧还是偶有惊喜，无论是在《雷神》里扮演希芙的捷米·亚历山大还是在多部漫威作品里扮演尼克·弗瑞的塞缪尔·杰克逊都曾在这部电视剧里作为客座演员登场，所以只要在第二季里这部电视剧能继续时不时请来几位大牌演员，还是能够凑出足够看点来吸引观众们继续收看吧。



■第二季角色们新造型的剧照，其中女主角斯凯（Skye）和沦为阶下囚的沃德（Ward）造型都有了很大变化。


■第二季加入的雇佣兵三人组原本非常受到观众期待，因为里面还有大名鼎鼎的“战公主希娜”Lucy Lawless，谁知道第一集就……

2《绿箭》第三季

上映时间：2014年10月9日　播映周期：北京时间每周四



■第三季最大的对立关系，绿箭和快手与黑暗射手父女之间的恩怨情仇。


■奥利和罗伊这对关系复杂的拍档到底能够在第三季中维持合作关系多久也是一个剧情悬念。

简介：已经成功播映了两季的《绿箭》属于DC在电视大荧幕上的成功之作，不过这个成功也是相对于对手《神盾局特工》的不济而言，毕竟这部剧的播放方是以偶像剧出名的CW台，所以在描述超级英雄题材的同时，这部作品中也大量加入了不少爱情纠葛的成分，要不是绿箭本身在漫画中的设定就是有点浪荡不羁，这种狗血乱撒人物感情关系各种胡乱拉郎配的设定肯定会引来更多漫画迷的不满。

但话要说回来，起码在故事发展和对于漫画元素的应用上，《绿箭》可比《神盾局特工》靠谱多了，在播放了两季后已经很好地完成了对整个DC宇宙引入的任务——起码是更为偏向现实的部分，所以我们可以看到丧钟、刺客联盟和自杀小队的出现，也能够见证闪电侠的诞生。不过本剧第二季出现的剧情基调变化会不会延续到第三季是目前最大的悬念。

曾经本剧的定位是一部完全偏现实向的作品，第一季很好地执行了这一点，但是第二季因为DC和制作方华纳的策略出现了变化，故事基调在后期变得偏向了幻想风格，这也引来了一部分剧迷们的不满。不过随着《闪电侠》作为衍生剧成功登场，偏向超能力的背景设定已经可以交给这部衍生剧去呈现，《绿箭》是不是应该重新回归老方向呢？相信大家很快会在之后的故事发展中找到答案。

3《闪电侠》

上映时间：2014年10月8日　播映周期：北京时间每周三

简介：基于DC漫画招牌英雄角色，第二代闪电侠巴里·艾伦而改编的本剧先是作为《绿箭》第二季的其中两集登场，介绍了巴里这个角色和他成为了闪电侠的瞬间，之后随着试映集顺利通过审查（带字幕版本的视频源已经在各大美剧资源网可见），《闪电侠》也作为CW近期主打的第二部超级英雄题材作品闪亮登场。

正如前文在《绿箭》简介中所提到的，虽然本剧严格来说是一部衍生剧，而且第一集当中就有和《绿箭》的交叉情节，但是却背负着不同的任务，因为这是一部纯粹的，没有任何推脱空间的超能力剧，如果说《绿箭》第二季中的米拉库鲁药剂还能够用超前科学技术来解释，那么巴里的超级速度和他的对手——例如试映集中的气象巫师所使用的操纵天气都是货真价实的超能力，所以我们可以期盼着在这部作品中看到更多符合超级英雄特点的角色登场。事实上，在主角巴里自己的超级英雄小队里，编剧们就埋足了伏笔，各位有兴趣的读者不妨把他们的名字：Caitlin Snow和Cisco Ramon拿去搜一搜，立刻就会知道他们都对应着哪个漫画中的角色，稀饭我就不在这里剧透了。



■电视剧版的闪电侠造型更为现实向，习惯了漫画版紧身服的观众可能需要一定时间去接受。

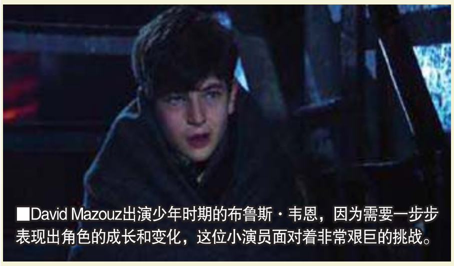

■对于美剧迷来说，本片还有另外一个看点，就是靠《越狱》成名的“米帅”Wentworth Miller出演闪电侠的主要对手严寒队长（Captain Cold）。

另外，鉴于DC最近把整个DC漫画宇宙往电视剧世界搬的策略已经非常明显，我们大可以期盼在这部电视剧中看到其他超级英雄和恶人的出现，随着《超人大战蝙蝠侠》的上映日期临近，本剧说不定也会有相应的联动，但考虑到无论是大超还是老爷一登场都会引起严重的抢戏效应，各位读者还是不要抱太大希望为妙。

4《歌谭》

上映时间：2014年9月22日　播映周期：北京时间每周二

简介：刚才在《闪电侠》中提到过，蝙蝠侠出现在电视大荧幕上会是严重的抢戏行为，不过《歌谭》却为我们提供了一个解决方案的范例，那就是呈现一个尚未变为蝙蝠侠的蝙蝠侠。这部以蝙蝠侠所在城市命名的电视剧时间线比目前所有超级英雄电影都要靠前，讲述的是布鲁斯·韦恩刚刚经历痛失双亲的惨剧，而作为新手侦探的詹姆士·戈登刚刚到歌谭任职时的故事。严格来说，这是一部《蝙蝠侠》的前传电视剧，要是一切顺利，故事将会一直讲述到布鲁斯真正成为蝙蝠侠为止，至于那之后是干脆继续推出蝙蝠侠题材电视剧还是改成推出新的蝙蝠侠电影三部曲，那就无法在这一刻下定论了。


■David Mazouz出演少年时期的布鲁斯·韦恩，因为需要一步步表现出角色的成长和变化，这位小演员面对着非常艰巨的挑战。

起码在目前，《歌谭》是一个蝙蝠侠主题的复古侦探剧，其故事形式令人想起同样是这一类型主题的漫画《歌谭重案组》，但因为时间线更早，所以比起罪案，成长和发展才是本剧最吸引人的元素。其中不但包括了见证布鲁斯·韦恩如何逐渐化身为歌谭的黑骑士和詹姆士·戈登如何通过打拼从侦探最终晋升为歌谭警察局的局长，观众们也能够了解企鹅人是如何一步步从底层爬上黑帮世界的顶峰，猫女是如何从街头的小偷化身为著名的大盗，而原本只是一位鉴证科工作人员的谜语人，又是如何堕落成了一位高智商罪犯。

更重要的是，在本剧当中，我们会看到歌谭市是如何在时代中变迁，直到真正化身为我们在漫画中所看到的那个现代化的罪恶之城。


■充满灵气的小演员Camren Bicondova出演的少年猫女萨琳娜·凯尔非常传神。

5《康斯坦丁》

上映时间：2014年10月25日　播映周期：北京时间每周六

简介：虽然在前言里稀饭我只提到了四部超级英雄题材的美剧，不过实际上在10月里还有一部超级英雄题材美剧在本刊上市时尚未和大家见面，那就是大名鼎鼎的《康斯坦丁》。拜基努·里维斯的同名电影之福，康斯坦丁这个痞子三流魔法师的形象已经颇为深入人心，不过因为电影的故事相对独立，恐怕甚至没有几个只看过电影的观众知道其实他也是DC漫画宇宙中的重要角色，也是地球上魔法领域中的英雄团队——黑暗正义联盟的其中一位成员。


■Lucy Griffiths在试映集中扮演女主角丽芙时表现出色，无法在正式剧集中登场实在令人遗憾。

正因为如此，《康斯坦丁》的电视剧有着和《绿箭》还有《闪电侠》同等重要的任务，那就是向电视荧幕外的观众介绍DC宇宙中的魔法世界。本片和闪电侠一样泄露了试映集，有兴趣的读者们应该都看过了，不过这个试映集有个和电影版类似的问题，就是世界观仍然是相对独立的，看不到太多DC宇宙的痕迹。

但不知道该是说值得庆幸还是令人遗憾，本剧最后的剧本方向发生了变化，所以当电视剧实际播映时，风格和试映集会有较大的变化，所以我们还是能够期盼着本剧更多地把注意力放在DC宇宙的魔法世界中的，不过可惜的是，因为同样的原因，本剧失去了试映集的女主角Lucy Griffiths，平白丢掉了一点赏心悦目的吸引力。还好新女主角拉丁裔美人Angelica Celaya另有一番艳丽的魅力，而且她扮演的是康斯坦丁的情人玛丽·泽德·马丁，我们会有机会在本剧中欣赏到她魅力四射的演出。


■饰演康斯坦丁的Matt Ryan在试映集中的表演略显夸张，却很好地传达出了康斯坦丁那种不羁的帅气感。

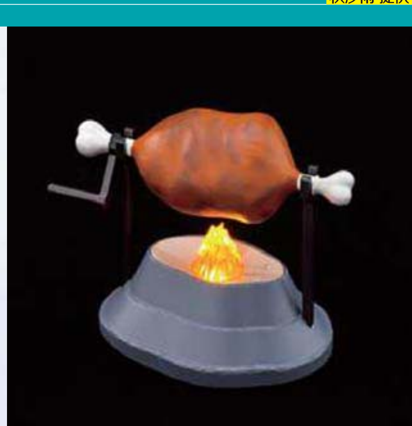
结语　其实除了上述的五部电视剧，两家漫画公司在电视荧幕和电脑荧幕上还有着更多大动作，漫威方面有着以夜魔侠为首的多部网络剧播映计划，而DC也还有时侠（Hourman）和超级少女（Supergirl）等电视剧仍然在筹划当中，所以我们还可以期盼着第三次、第四次甚至是无数次超级英雄们在荧幕上的碰撞，这对于观众们来说，也恰恰是一次次值得庆祝的影视狂欢，绝对不容错过。

多边·趣闻　运用《MH4G》音源的烤肉周边闪亮登场

秋沙雨 提供

提到烤肉，很多玩家们首先就会想起“《怪物猎人》系列”的烤肉系统，回想当年还是菜鸟时经常把肉烤得半熟或者烤焦的窘状。10月11日将会迎来《怪物猎人4G》的发售，而在这部人气大作发售的当天，Capcom还宣布一个周边将与游戏一起同在10月11日发售，那就是最新版本的烤肉玩具。与之前发售过的烤肉玩具不同的是，这个最新版将收录《MH4G》的烤肉语音，如果在中途取消的话还会响起那让玩家们熟悉的音效。该烤肉玩具的比例是1/12，所以有买手办习惯的玩家还能将这个烤肉玩具与可动手办摆在一起进行展示。该玩具售价为2980日元，想要感受最新作烤肉体验的玩家们不妨可以来试试这款趣味十足的烤肉玩具吧。





多边·影视　《俄罗斯方块》真人电影公布

纱迦 提供



大名鼎鼎的益智游戏《俄罗斯方块》自1984年诞生以来风靡全球，可谓是无人不知，无人不晓。根据华尔街日报娱乐专栏Speakeasy的消息，《俄罗斯方块》版权公司The Tetris Company已决定将其拍成真人版科幻电影。

《俄罗斯方块》电影版的拍摄工作将交由Threshold Entertainment完成，该公司曾在上世纪90年代拍摄过《致命格斗》的真人电影版——《魔宫帝国》，该片的口碑一向不错。目前电影还处于筹备阶段，导演、编剧和演员都未确定，不过Threshold Entertainment的高层Larry Kasanoff明确表示：电影的内容不会局限于消除和堆砌几何图形，而是会导入大量的科幻元素。在官方新闻稿中也表示，本片将会重新定义普罗大众对《俄罗斯方块》的看法。话虽如此，电影八字还没一撇，让我们静心等待这部惊世神片（或雷片？）的早日到来吧！

指间方圆

★MOBILE LAND★

之前《指尖方圆》曾介绍过的口袋妖怪卡牌游戏《Pokemon TCG Online》目前已经登陆中国区 App Store，如果你对《口袋妖怪》或是卡牌游戏感兴趣的话，那么便不用犹豫了，赶紧下载吧。另外要提醒大家的是，本次介绍的的游戏中有几款目前只是先行登陆新西兰区，由于都是免费的，因此只要申请个账号就能下载了，如果嫌麻烦的话可以耐心等待中国区的正式上架。

《式神之城》登陆iOS

曾在主机和街机平台上推出的经典弹幕游戏《式神之城》现在已经登陆 iOS 平台了，玩家在中国区便可以购买，售价为 40 元人民币。这款由 AlfaSystem 打造的弹幕游戏以严格的判定和华丽的效果著称，如今能在移动平台上重温可谓美事一桩。比较可惜的是画面的优化不够，在小屏幕上的体验比较一般，比起 CAVE 旗下的几款作品有不小的差距。



《涂鸦跳跃》推出实体玩具

一旦开始后就完全“停不下来”的《涂鸦跳跃》可以说是移动平台上的经典游戏之一，游戏的主角——各种各样长得简单又奇特的涂鸦们，意外的萌力十足。而现在系列开发商 Lima Sky 将会与玩具厂商合作，推出这些涂鸦主角的实体玩具，并且涵盖了 20 种以上不同的装扮。而且这还只是第一个系列，相信今后还会有更多的造型推出。



佳作推荐　借助卡牌的力量，成为最强训练师！

Pokemon TCG Online



容量：504MB
语言：英语
厂商：THE POKEMON COMPANY INTERNATIONAL,
价格：免费
地区：中国区

iOS　Android



以《口袋妖怪》为题材的卡牌游戏《Pokemon TCG Online》如约在 iOS 平台上推出了，不出所料，游戏内置了 12 国语言，同样不出所料，这 12 国语音里不包括中文。就当我们庆幸在中国区也能免费下载到这款游戏的时候，很不幸的是你可能需要用一些“科学上网”的手段才能顺利进行网战，当然如果你没有这样的条件，老老实实和 NPC 打上几回合其实也是不错的选择。

虽然并非是正统的《口袋妖怪》作品，但这款卡牌游戏的素质仍然不俗，除了作品本身的素质外，全 3D 的画面表现形式同样非常给力。虽说游戏不带中文，不过游戏的规则不算复杂，卡牌效果也很易懂。游戏的卡牌分为“怪兽卡”、“训练卡”和“能量卡”三大基本种类，每个大类下还做了细分。各种各样“怪兽卡”便是双方对战的主力，“训练卡”则是为怪兽们提供不同的辅助效果，至于“能量卡”则需要放到“怪兽卡”的下方，这样怪兽们才能够发动各项技能。每打倒对方的一只怪兽，玩家便可以获得一张“奖励卡”，率先取得 6 张“奖励卡”的一方即为胜者，而手牌无怪兽卡可登场，或是卡组中无牌可抽的一方即视为败北。当然这些只是最基本的规则，诸如怪兽们的进化退化、属性相克等进阶技巧，还需要自己亲自实践和研究，方能真正体会其中的精妙之处。

佳作推荐　回归正途的刺客



Assassin's Creed Identity



容量：90.7MB
语言：英语
厂商：Ubisoft
价格：免费
地区：新西兰区

iOS　Android

经历了卡牌、船战等各种奇怪的类型后，移动平台上的《刺客信条》新作终于回归传统的动作游戏玩法了。今年年底已经有主机平台上的《刺客信条 叛变》和《刺客信条 大革命》，而这款提前在新西兰区免费放出的《刺客信条 身份（Assassin's Creed – Identity）》也是刷足了存在感。

在游戏中玩家可以创建专属的刺客，并从狂战士（Berserker）、影剑士（Shadowblade）、骗术师（Trickster）和盗贼（Thief）四种职业中选择其一，之后就可以驰骋于文艺复兴时期的意大利，穿梭于大街小巷中完成任务或是制裁目标人物。游戏提供了非常丰富的自定义选项，包括服装、装饰、武器等都可以自由更换，玩家能够尽情展现出自己的特色，就这一点而言确实很好体现了副标题 Identity 的含义。虽说回归传统玩法，不过本作还是针对移动平台做了一些改变，攀爬、隐藏、暗杀等经典元素均有体现，但是在操作上做了一定程度的简化，就体验上来说相当流畅，不过点击某个目标人物后自动完成暗杀动作的表现实在有点简陋，慢镜头千篇一律，有时候角色竟然还会绕到敌人跟前进行暗杀，多少有些雷人。



※ 游戏只支持 iPhone5、iPad3 及之后的新设备，首次进入游戏后会自动下载数据包，大约为 600MB 左右，身处天朝的话可能还需要科学上网的手段才能顺利下载。

佳作推荐

麻布仔的大危机！





Run, Sackboy, Run!



容量：213MB
语言：英语
厂商：PlayStation Mobile Inc.
价格：免费
地区：新西兰区

iOS　Android

继《神秘海域》、《Knack》等作品之后，索尼又将旗下的另一款经典游戏带上了移动平台，《小小大星球》里可爱的麻布仔现在可以在你的手机中蹦蹦跳跳了！这款名为《快跑，麻布仔！（Run, Sackboy, Run!）》的游戏依然沿用了《小小大星球》中的横版移动模式，不过类型则变为了平台跑酷。游戏的画面不错，麻布仔及场景建模细节都很到位，玩家通过简单的点击和划动操作就能控制麻布仔收集泡泡并躲开各种陷阱机关，随着前进距离的不断增加，场景则会在森林、花园、峡谷等系列经典的关卡中切换。收集到的泡泡可以用于购买服装、升级道具和能力等，游戏目前提供了 9 种不同的服装，除了外观上各具特色外，能力的加成也有所差异。而收集要素方面同样非常丰富，通过收集场景中的贴纸，玩家还可以换到《小小大星球 2》的 T 恤换装，而集满所有的贴纸后则可以得到《小小大星球 3》的特别服装。除了 iOS 版外，本作还会登陆 PSV 平台，说不定今后还会和《小小大星球 3》来点联动什么的。

话题新作

怒鸟们，变形，出发！



Angry Birds Transformers



容量：98.5MB
语言：英语
厂商：Rovio
价格：免费
地区：新西兰区

iOS　Android

《愤怒的小鸟》与《变形金刚》这俩原本压根挨不上边的作品竟然也能合作推出一款游戏，Rovio 的想象力确实是天马行空。不过作为一个曾经风靡世界的游戏系列，《愤怒的小鸟》近年来一直在走下坡路，开发商 Rovio 也在不断地尝试更多的新可能，比如与《星球大战》合作，又或是推出《愤怒的小鸟 GO！》这样的竞速游戏来丰富作品类型，只可惜这些更像是对成功品牌的过度开发，收效自然也就不尽人意。近期 Rovio 更宣布计划在芬兰裁员 130 人，这以数量占其员工总数的 16%，显然整体的运营情况不容乐观。

本作说白了就是一款横版跑酷射击游戏，玩家所扮演的“擎天鸟”、“大黄鸟”以及霸气十足的“钢索鸟”等博派的“汽车鸟”要在前进的过程中与对面狂派的绿猪们展开战斗，虽说可以直接攻击他们的本体，不过最好的方法还是像系列原作那样尽量通过破坏场景来达成“一炮多猪”的效果。虽说游戏的整体玩法上并没有太大新意，不过小鸟们与变形金刚的形象结合倒是很到位，过场动画的复古风格也很用心。只是 Rovio 如果能更专注于游戏本身，而不是过分依赖品牌效应的话，相信本作会有更好的表现。

佳作推荐

穿越！最终幻想



Final Fantasy Record Keeper



容量：37.2MB
语言：英语、日语
厂商：Square Enix
价格：免费
地区：日本区

iOS　Android

无论玩家再怎么吐槽，SE 显然是不会轻易放弃手游这片生财有道的新战场的，对于《最终幻想》这样经典品牌的挖掘更不会手软。不过就算是老瓶装新酒，无论如何也得玩出些新花样才是，这次的《最终幻想 记录者（Final Fantasy Record Keeper）》就上演了一次穿越戏码。

游戏的背景设定在了某个架空世界的王国中，为了取回被封印在“画”中的伟大故事的记忆，玩家所扮演的主角将会进入“画”中，前往“《最终幻想》系列”历代作品中 16 个不同的世界展开冒险。不仅各个作品中的经典场景会一一再现，甚至还能与每一代的角色们并肩作战，通关对应的故事后相应的角色便会解锁。取回游戏中“记忆”的同时，相信也能够唤醒系列老玩家埋藏心中的各种美好回忆。游戏采用了 8bit 像素风格，冠冕堂皇点的说法是复古，实际上也就是节省经费，比较出彩的是本作的战斗系统，在经典的 ATB 系统上进行了改良，正统严谨且不失乐趣。游戏上线后很快就登上了 App Store 日本区免费游戏榜的首位，《最终幻想》的品牌号召力依然不容小觑啊。

《智龙迷城》联动《怪物猎人》

随着《怪物猎人 4G》发售日一天天临近，各种各样的相关活动也是如火如荼的进行着。近期 Capcom 宣布将与 GungHo 合作，在《智龙迷城》中追加《怪物猎人 4G》相关的怪物、艾露猫同伴以及 G 级任务等等，而在迷宫的最深处，玩家甚至还可以挑战到《4G》中追加的新怪物——千刃龙，虽然外表被萌化了，不过实力可是依然强劲，考验各位转珠技巧的时刻到了。



《命运石之门 线形拘束的树状图》登陆iOS

《命运石之门》的本篇登陆 iOS 平台已经有蛮长一段时间了，甚至还推出了国内代理的简体中文版。而《命运石之门 线形拘束的树状图》直到最近才正式推出 iOS 版，中国区的售价为 198 元，暂时只有日文版。与之前移植的本篇一样，本作同样针对触屏设备的操作做了优化，还支持在 iCloud 上备份存档。



《遗忘边际》公开对应Gear VR视频

《纪念碑谷》的开发商 ustwo 此前宣布他们的新作《遗忘边际（Land's End）》将会对应 Gear VR 设备，而近期他们也公开了一段相关的视频。虽然玩法上和《纪念碑谷》一脉相承，不过通过 VR 设备的第一人称视角进行展现后，为玩家带来了完全不同感受，无论是视觉转换还是场景转换等都非常逼真，临场感十足。当然，想要体验到这样的感觉，首先你得有一台 Gear VR 才行。



灭绝启示录

读游戏 GAME STUDY

《使命召唤 幽灵》灭绝剧情深度解析



随着《使命召唤 幽灵》最后一个DLC包Nemesis于8月份推出，横跨近一年的幽灵更新之旅也拉上了帷幕。相信无论是XBOX系还是PS系平台的《COD》粉丝都已将新地图打的滚瓜烂熟了。笔者曾为各位读者整理捋顺过《幽灵》的主线剧情，而作为本作另一块重头戏——灭绝模式（Extinction）也随着最后一个DLC的发售而剧终，所以这次我们就来讲一讲灭绝模式的故事。

因为语言关系，很多玩家只是把灭绝模式当成个打外星人的“彩蛋”模式来游玩，其实从《使命召唤 幽灵》第一个DLC的Nightfall地图开始，制作组就通过添加各种文档和细节设定来让灭绝模式的剧情渐渐丰满起来。经过查证和研究多方资料，笔者发现这个模式的剧情不仅与战役剧情环环相扣，且勾画出另一个宏大的平行世界观，令人深深着迷。且请听笔者将灭绝模式今世前缘娓娓道来。与战役主线重合的部分剧情还请参考之前344期刊登的“《使命召唤 幽灵》剧情杂谈”。

文 奈特罗德　编 稀饭　美编 心の永恒

异兽的起源

●时间线：史前，远古地球

早在人类诞生之前的三亿年前，布满火山岩浆的地球被Cryptid异兽社会所占据。异兽可通过神经网络进行心灵沟通，同时作为一种冷血生物，必须依靠一种菌落主巢散发的信息激素来刺激其新陈代谢。这种主巢依靠地热而非阳光进行新陈代谢，且代谢速度极快，很难被外力所摧毁。在实际游戏中，主巢是玩家主要的摧毁目标，这也解释了为什么异兽会为了保护主巢而疯狂攻击人类。当然这种只有兽性而智商较低的生物是统治不了



■在地底中的方舟，里面正沉睡着先祖，地球曾经的统治者。



■身上有着爬虫类和昆虫类特征的异兽是玩家在灭绝模式中的主要对手。

地球的，在其背后有一群名为“先祖”（Ancestors）的远古文明统领着异兽。先祖们拥有心灵控制和隔空取物的超能力，但身体素质却较为羸弱。因此他们使用异能奴役了整个异兽种族成为自己的军队，建立了先祖帝国。

好景不长，一颗陨石的到来为先祖们的统治画上了句号。这颗陨石将大气中的氧气全部点燃，瞬间地球表面成为了炼狱，先祖为了苟活只得带着异兽潜入地下残存喘息，并建立几十个大型的地下殖民地。尽管异兽很快适应了地下恶劣的生存环境，先祖还是在每个殖民地上建立了一个热量反应炉为主巢提供能量。这些在活火山上建立的反应堆，被称为“方舟”



▲游戏中的重要角色之一David Archer。

（Ark）。为了保障方舟不被外力所破坏，先祖们在安排了异兽大军进行护卫的基础上，也建造一系列黑曜石石碑，在其上刻满自己的加密语言组成重力力场矩阵来保护方舟的安全。不仅于此，先祖们还放上了第三道保险——守护者。这种水生巨兽可以在地球上任意的水域中穿行，能第一时间扼杀外界对方舟的任何威胁。经过这一系列的防御手段之后，高枕无忧的先祖将自己低温冷冻进方舟，以待坏境改善后醒来重作地球霸主。

五千年后，荒芜的大地重现生机，新的生命活跃在这颗蓝色行星的表面上。先祖也在暗中观察研究了地球的新主人——人类。通过"模因"病毒，先祖成功控制了一批人类成为他们在地面上的耳目，以待时机成熟之时助其激活方舟并重返地表。在这一亿五千万年中，除了极少数的人，人类社会基本无从知晓异兽和先祖的存在。

●时间线：2015年，巴基斯坦

时光飞逝，转眼来到了2015年，在中东地区爆发了特拉维夫军事冲突，而灭绝剧情中的关键人物David Archer此时登场。作为英军SAS英国特种空勤团中的顶级射手，David Archer带领一个六人精英小队前往巴基斯坦斯瓦特山谷执行暗杀任务。在第一梯队的战士浴血奋战之时（《幽灵》剧情主线），Archer的小队却深陷囹圄。当然这类脏活很难被政府放到台面上承认，这让Archer的小队困在巴基斯坦一个洞穴里长达六个星期。而在被营救之前，Archer在洞穴深处意外遭遇了异兽群落。回国后精神评估机构认为他所目睹的异形是由头部受伤而产生的幻觉所致，不给予承认。退役后的Archer开始痴迷于异兽的研究，并筹资组建了一个研究团队开始进行了相关研究。他招募了一批精英科学家，在北美阿拉斯加最北端的巴罗角建立了"黄昏"计划研究设施以进行异兽的相关研究。

接触点

●时间线：2017年7月10日，联盟战争



■在第一个任务中，鬼怪小队就展现出了他们的小强本质，在和异兽的战斗中全身而退。

时间来到战役剧情的主线开端，南美联盟偷袭美国奥丁（O.D.I.N）空间站，并用其袭击了美国北部和西南部。其中一枚奥丁钨弹命中了科罗拉多州的火山，正好激活了在地下沉睡的异兽巢穴。先祖认为在人类两大武装集团发生冲突的现在正是渔翁得利的好时机，所以未知生物从地底蜂拥而出，刚刚躲过奥丁攻击的大量平民又惨遭异兽的血洗屠杀。被联盟搞的焦头烂额的美国政府最初将其定性为未知病毒的袭击，并于22日派遣快速反应部队CIF 4号小队进入隔离区。但CIF小队在意外发现异兽的存在后失去联络，这也是在游戏发售之前第一款灭绝模式预告片中的一幕。

另一边，消息灵通的David Archer带着手下火速赶到科罗拉多州，赶在美军之前采集了诸多的异兽标本，同时取回了一座方碑并全身而退。

再转回美军视角，总统授权美军使用核弹来控制"外星人"爆发的蔓延。在国防情报局的Castle上将的授命下，代号为"鬼怪"的突击队被派到隔离小镇（此小队代号为Spectre，有别于战役中的幽灵小队），借助激光钻头和NH90直升机攻破了坚固的异兽主巢，并安装了战术核弹。在大量异兽的拦截下，鬼怪小队坚持奋战到撤离点并成功逃出生天。此时核弹引爆清除了当地全部剩余的异形残党并在无意中摧毁了当地的先祖方舟。至此，美国当局认为"外星人"的威胁已被全面清除，迫于战事压力而将全部重心放到了与南美联盟的交战中。

作为灭绝模式的第一张地图，接触点无论从剧情到玩法还是比较简单的。此时玩家所处的美军势力对异兽的理解仅限于奥丁攻击带来的外星人而已，同时也意识到了人类的常规武器对于异兽的杀伤效果不甚理想。当局本以为爆发事件至此戛然而止，谁知一条求救信号拉开了下一战的序幕。

"黄昏"计划



▲黄昏计划的标志。



▲灭绝模式故事开端时的Samantha Cross博士，还是一位才华横溢的语言学家。

●时间线：2017年初

时间追溯到奥丁攻击前夕，Archer于阿拉斯加建立了"黄昏"计划研究设施。对于该计划的投资人来说，资助该设施的主要目的是以异兽为基础开发生化武器。但Archer的野心不仅于此，他想要让异兽脱离先祖的控制并自己统领这支大军。随后"黄昏"在对坠落到墨西哥尤卡坦的一颗异兽陨石进行考古挖掘时，发现了异兽种族的象形文字。Archer意识到该语言的成功破解将会是整个异兽研究的转折点。

此时，在美国的哈佛大学，一颗超级新星悄然升起。Samantha Cross博士因其在语言领域的卓越成就而受到业界瞩目。一次电视台专访向外界揭秘了Cross博士在古语言学上的天赋，而正是这条新闻吸引了Archer的注意。同年5月Cross接受了Archer的邀请加入了黄昏团队进行异兽语言的翻译工作。

●时间线：2017年8月

科罗拉多事件后，“黄昏”对采集来的异兽样本进行了相关研究，同时Cross博士对异兽方碑文字的翻译工作也在如火如荼地进行当中。经过对异兽样本的开发，Archer启动了基因孵化项目以培养更多的异兽活体，同时萃取出蝎兽体内的毒性物质开发了实验性生化武器Venom-X。另一方面，虽然Cross博士的工作有了很大进展，但Archer却对其他的方碑信息闭口不谈，这让Cross颇为不解。直至见识到了Archer开发的巨型人造异兽——饲主（Breeder）后，Cross终于开始怀疑Archer，乃至整个“黄昏”计划的用心和企图。

作为“黄昏”的负责人，Archer不断地与一名代号为“28号联系人”的中国商人进行磋商。虽然与外国武器商进行交易会担负叛国罪的罪名，但是Archer还是希望用黄昏的研究资料和异兽样本作为筹码交换一艘舰船以及人手。但在交易达成之前，Cross博士终于放弃了对Archer的信任，并决心阻止其未来的研究计划。一封将巴罗角机密位置公开的信息传到了美国政府的手中，美国国防局因此将Archer和Cross纳入重点监控对象。随后美国安全局将Archer定性为恐怖分子，而Castle将军也由此奉命前往调查“黄昏”设施及其相关人员。

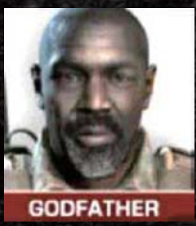
随着对方碑文字翻译工作的推进，Cross博士受到了其中暗藏的“模因”病毒的控制。这种病毒让她同异兽一样远程受到先祖的心灵控制，并在非主观意愿下成为了先祖的间谍。在短时间里处于催眠状态的Cross被教会了心灵控制等超能力，随后破坏了黄昏孵化设施。异兽们奔涌而出，在设施内部大肆屠杀，第二次异兽危机爆发了。恢复了心智的Cross无法逃脱，只能在研究室内躲避起来，而异兽却将其视为友军而没有对其造成伤害。控制不住场面的Archer寻求28号联系人的帮助，但遭到了拒绝。现在“黄昏”



▲在DLC中玩家将会有机会使用Venom-X和饲主战斗。

设施只剩下Archer、Cross等为数不多的几位幸存者在冰天雪地里等待逃出生天的机会，功亏一篑的Archer发誓要让Cross博士付出代价。

●时间线：2017年10月30日



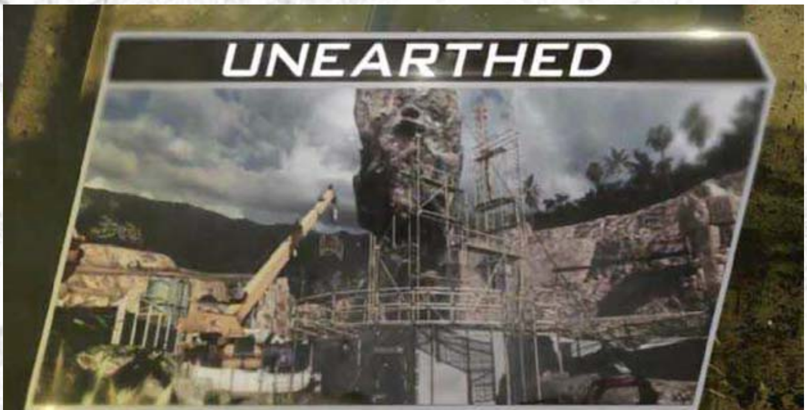
▲代号教父的Castle将军也是灭绝模式中的重要角色。

终于来到了DLC1开始的一幕，接到Cross博士求助信息的Castle将军（代号“教父”）奉命处理第二次异兽爆发。由玩家扮演，隶属于美军快速反应部队的CIF 1队受命前往“黄昏”设施开展营救行动。任务目标为：1.不计代价的营救Samantha Cross博士。2.为保证国家安全，逮捕或击毙David Archer。在寒冷的阿拉斯加，CIF1队借助鬼怪特遣队的激光钻头等装备推进到了“黄昏”设施内部。在与人造异兽饲主进行了短暂交锋后，终于发现了困在隔离室的Cross博士。博士此时已完成对方碑文字的全部翻译，但Cross决意自行了断并把方碑真正的秘密带进坟墓。就在Cross即将扣动扳机之时，Archer猝不及防地闯入房间内将Cross击伤并将其掳走。因为防弹玻璃的阻隔，CIF 1队只能眼看着变故而束手无策。在收集了相关机密资料后，CIF 1队只得选择撤离，而饲主早已埋伏在设施的出口处。一番激烈的交战后，CIF 1队的硬汉们击败了这只庞然大物。而被28号联络人救走的Archer早已一骑绝尘，带着自己的心腹和Cross逃向了阿拉斯加边境。

作为首个DLC的灭绝地图，“黄昏”带入了两位灭绝剧情中的关键性人物，而他们的身世和悬念也无疑调动起了玩家的好奇心。虽然玩家经过了“接触点”一役的磨练，但阿拉斯加的恶劣天气和新品种异兽也给CIF 1队带来了不小的考验。Archer与28号联络人的关系破冰后，为何这么渴求一艘舰船？而Cross的命运又将走向如何呢？

紧急呼救

●时间线：2017年11月



■Unearthed地图的存在表明了灭绝模式与主线剧情存在的紧密联系。

异兽卷土重来的事实渐渐浮出水面，让美国政府无法再忽视这一巨大威胁。“黄昏”事件后，美军动用空袭将该研究设施炸得片甲不留。于此同时，美国政府在加利福尼亚州南部的荒漠中建立了基地，以启动代号为“撤离”（Exodus）的最高机密计划。该计划旨在地球可能发生的全面异兽危机爆发之时，将人类社会中的部分精英发射到行星轨道的空间站中，由此让人类有喘息的时间直至一天能收复失地。Castle上将将指挥所迁至撤离发射中心，并负责监督此地的研究设施进行对“黄昏”缴获的科技技术和与异兽相关技术的后续研发工作。另一方面，剧情主线中幽灵小队也被秘密派遣到原“黄昏”计划位于墨西哥的异兽陨石挖掘现场。虽然有不少斩获，但却意外惊动了潜伏在附近的异兽。激烈的交火惊动了附近的南美联盟军队，三个势力狭路相逢，人类双方为了国家利益开展了对该地点的争夺。（在Devastation DLC中的Unearthed对战地图描绘的就是该场景）

逃出生天的Archer用全部的异兽资料从28号联络人那里换取了自己所渴望的东西——“烽火4号”。这艘退役的中国产驱逐舰成为了Archer第二个“黄昏”研究基地，并驶向另一个位于南太平洋的先祖方舟。在接下来的三个星期内，Archer的得力心腹——知名神经学家Kassar博士为了研究Cross与异兽之间的联系，而对她开展了一系列的实验。利用装在Cross头部名为“信标放大器”的装置，Kassar博士轻松地定位出了方舟的具体位置。随着航行的继续，Cross的精神力量愈渐愈增，强大到让同船的船员们都受其影响终日被梦靥缠身。甚至一名船员到了崩溃的边缘，想要杀死Cross终结这种痛苦。直到Archer把这位仁兄扔进了异兽的饲养室后才终止了船员们暴动的趋势。

为了避免重蹈“黄昏”设施的覆辙，同时也预防可能会出现的水生种异兽，Archer开始试验新式的反异兽武器装备。而“黄昏”计划中幸存的科研人员，也在本已成熟的Venom-X武器系统基础上开发了新的衍生型号。Archer仔细研究了先祖可释放重力力场的能力，并指挥“烽火4号”的科学家们研发出Nx-1原生型武器系统。最终，Archer相信自己掌握了击败先祖的究极奥义——利用Cross大脑开发一种类似于核弹的装置，可大范围的切断先祖与异兽间的通讯，并瞬间让异兽群的脑组织失去活性。他将这种究极武器命名为“美杜莎”。

毒液-X发射器是由“黄昏”研究基地根据异兽的生理特性而设计的发射特殊生物榴弹的武器。首次于基地内部研究室内获取，使用异兽掉落的兽卵作为弹药，基本使用方法等同于常规榴弹发射器，同时还具有弹药空爆的功能。同时开发的还有可直接投掷的手榴弹版本。

当Archer的研究团队转移到战舰上后，对该武器进行了细致开发，使其可以分别发射酸液、火焰、电质和播种者炮台等四种不同的弹药。能造成大围伤害的特性让其成为CIF小队对付异兽的强大利器。另外在对战模式的DLC地图“Unearthed”中，亦可通过解锁彩蛋而获得本武器。



▶毒液-X发射器在游戏中经过改进后变得更加强大。

但实践证明Archer把事情想得太过简单，在四次试图杀死Cross未果后，他意识到自己的力量仍旧单薄。为了人类的未来，Archer主动同Castle取得了联系，期望向其提供异能武器的蓝图以联手打造“美杜莎”。深谙美国总统可能对处理异兽危机没有足够正确的认识和立场的Castle，决定在与异兽的战争中可以跟Archer结为同盟。但Archer需要向Exodus计划递交已有的全部科研资料，并将Samantha Cross带给Castle。

●时间线：2017年11月25日

受到Cross精神力量的影响，Archer也受到了噩梦的困扰，梦到了人类毁灭的未来。而此时Cross再次施展异能将船上的异兽释放出来，同时召唤远古守护者——海妖(Kraken)挡在了烽火4号前往方舟的塔斯曼海域上。惊慌失措的船员纷纷弃船逃生，只留下Archer等几个人还在船上苦等美国人的支援。

收到烽火4号的求救信号后，Castle启动了代号为“紧急呼叫”的作战行动。CIF 1队再次整装上阵，乘坐气垫船登陆烽火4号，营救当前惟一知道方舟位置的人类——David Archer。CIF 1队从下层甲板开始步步为营，借助驱逐舰上残留的武器资源推进到了中控室，并再次与Cross博士见面。此时的Cross已经不是那个曾经的学术新星了，Castle为了获取其头颅，下令采用向中控室注满氯气的方法杀死Cross。虽然CIF1队击退了一波波前来破坏氯气气泵的异兽，但就当毒气即将杀死Cross的瞬间，伴随着一声嘶吼，奄奄一息的Cross消失在气幕之中。CIF 1队迅速从船舱的缺口冲到甲板上，此时“《使命召唤》系列”中体型最大的敌人——海妖矗立在士兵们的面前。借助驱逐舰上原有的航炮系统，CIF1队成功将海妖击败，完成了不可能完成的任务。在美军用鱼雷击沉“烽火4号”之前，CIF 1队与Archer成功撤离，并一同前往澳大利亚的柏尔金字塔岛。



▲展现出精神力量的Samantha Cross在烽火4号上遭受到了不人道的对待。

故事发展到现在开始渐入高潮，两大种族之间生与死的碰撞一触即发。新登场的异兽Seeder在烽火4号内各种封闭的结构中如鱼得水，给CIF1队来带了不少麻烦。最终与海妖的战斗，也犹如史诗一般给人留下了深刻的印象。人类意识到必须一反之前的被动，开始主动向先祖发动攻击。



▲和巨大的海妖的战斗给人一种强烈的史诗感。

觉醒

●时间线：2017年11月25日晚

从昏迷中醒来的Cross发现自己已深处柏尔金字塔岛下的先祖方舟中，而面前正在审视她的就是先祖本尊。在先祖洞察Cross思想的同时，Cross也探查到了先祖的真实目的：一座座方舟将被陆续激活，先祖将重返地面。而在地表上，Archer也带领着一队士兵开始向方舟挺进。对于人类来说，“美杜莎”将是最后的关键。根据Archer的蓝图，撤离基地已经迅速开展了“美杜莎”设备的建造，但仍需要用先祖活体脑组织构成的科泰装置来激活。而这，就是Archer本次深入方舟的目的。虽然美国总统仍不信任这个曾经的叛国者，但Castle仍说服了总统以大局为重。

由于之前人类已与海妖大战一番，先祖已向方舟周边布下了重兵把守。Archer的队伍在异兽的浪潮中艰难前行，在一场遭遇战中，Archer的手臂被地穴植物刺破而中毒。就在Archer绝望之际，Cross竟然现身并砍断了Archer中毒的右臂。Cross答应可以将Archer带到方舟内部，条件是要带她安全撤离柏尔金字塔岛。就这样，一个脆弱的联盟建立起来了。因为了解了先祖的真实意图，Cross向Archer表示她并不想与其为伍，当然Archer仍对Cross的立场感到怀疑，并打算伺机为之前遭受的背叛报仇雪恨。Cross对异兽和先祖深入的了解和认识让Castle将军改变了之前的主意，命令Archer将Cross安然无恙地带回基地，而Archer自然有自己的打算。在成功获取了科泰装置后，准备一雪前耻的Archer却被Cross用心灵控制击杀三名队友并将自己的膝盖打碎。Cross悄然离开，留下了无法行动的Archer和科泰装置在方舟中等死。



▲先祖的觉醒意味着人类社会灾难的到来。



●时间线：2017年11月26日

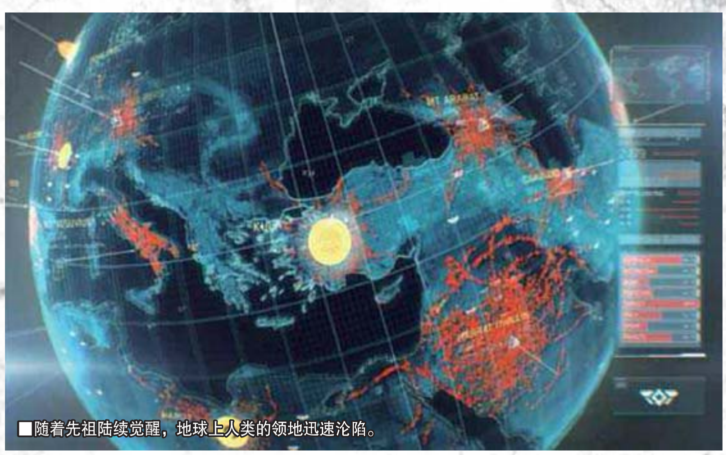
在Archer失去联络的情况下，Castle将军拒绝了总统用核弹将方舟铲平的提议，把最后的赌注压在了CIF 1队身上。CIF 1队乘坐代号为“弧光”的V-22鱼鹰直升机来到柏尔金字塔岛，继续Archer未曾完成的任务。因为缺少了Cross的导航，CIF 1队只能依靠加载了模拟Cross博士翻译系统的试验性光学扫描仪，来破解方舟周边方碑上的先祖文字。而Archer小队遗留下来的四桨无人机也被CIF重新利用起来，通过摧毁方碑而破坏方舟外界的重力力场。面对人类第二次的攻击，位于柏尔金字塔的先祖释放出巨大的电磁脉冲，将全球各地方舟中的先祖们唤醒。当CIF 1队成功突入到方舟主大厅后，终于见到了奄奄一息的Archer和他手中的科泰装置。Archer警告Castle将军，先祖大军已经逐渐觉醒，需要他的手下通过吸收超负荷生物能量来将瘫痪此方舟的核心终端。CIF 1队运用科泰装置的强大威力，成功坚守到终端机过载，在洞穴崩塌的前一刻突出了异兽的重围。而Archer则永远长眠于600米的地下洞穴之中。

在充满了奇异景观的地下洞穴中，异兽成为了战场的东道主。在低重力的环境中，CIF甚至遇到了飞行种异兽的袭击。本DLC的剧情较为紧凑，Archer为自己的自负付出了代价，而意识反复交替的Cross的动机仍旧是个谜，灭绝的剧情将在下一章中进入高潮。

撤离

●时间线：2017年11月26日

正准备撤离的CIF 1队在柏尔金字塔岛外遇到了求救的Cross博士，载着几人的“弧光”直奔Castle将军的驻地。就在此时，异兽危机终于在全球范围内大爆发，人类世界在几个小时内就被异兽所占领。无奈之下，Castle将军不得不提议启动代号为“焦土”的作战行动，在总统的授权下，向世界上各个异兽爆发的中心点实施核打击。方舟中发生的一幕让Castle不得不对Cross有所防备，命令“弧光”不计一切代价保护好科泰装置。无独有偶，先祖们恰在此时对各个双面间谍进行了心灵控制，受到影响的Cross企图夺走科泰装置。正当一名士兵企图阻止Cross时，鱼鹰直升机遭到了石像鬼的袭击，驾驶员当场阵亡，飞机迫降到异兽爆发的中心。虽然CIF 1小队幸存下来，但是Cross和科泰装置却一同失踪了。



■随着先祖陆续觉醒，地球上人类的领地迅速沦陷。

●时间线：2017年11月27日

与“弧光”失去联络的Castle将军一筹莫展，潮水般的异兽大军在不断撕碎人类仅存的文明。美国总统已经在爆发中遇难，而美国的最高指挥官落在了Castle的肩上，他能做的就是用尽全力死守撤离基地。大量的石像鬼占领了撤离基地的领空，任何人类的飞行器升天后都会被撕成碎片，撤离计划濒临流产的边缘。

●时间线：2018年2月24日

经过三个月的艰苦跋涉，CIF 1队竟然靠自己的力量重返撤离基地。面对着千疮百孔的防线，Castle打算拼死一搏。他命令CIF 1队重新开启为“美杜莎”提供电能的发电机组，利用“美杜莎”消灭三英里内的全部异兽，给航天飞机一个突围的机会。异兽当然不会让人类轻松达成目标，先祖甚至亲自披甲上阵，干扰CIF的行动。而这时，Cross突然联系上残存的人类，讽刺的是先祖们也模仿Archer的音色与Castle和CIF 1队通讯，告诫人类要看清Cross的真实意图。当CIF成功恢复电力供给时，Cross带着科泰装置突然出现在美杜莎旁。她劝说CIF为了人类的存亡，牺牲自己来保证“美杜莎”能够正常被激活。此时，Castle给CIF下了最后一个命令：用任何手段阻止先祖和异兽对“美杜莎”的破坏。在这最后一战中，CIF使出浑身解数，抵挡着异兽大军的狂轰乱炸，而先祖们也成群结队地涌向人类的防线。



■随着飞船升天，人类也免除了灭绝的命运，但是又该如何在异兽肆虐的大地上重新夺回自己的家园呢，一切都要等待着下一部IW的作品来解答。

一道白光划过天际，科泰装置施放的冲击波将方圆数公里内的异兽变成了尸体，我们的英雄成功了。航天飞机顺利升空，向人类证明了忠诚的Cross也成为乘客之一。被美杜莎放大的异能不仅将千百万异兽的大脑烧干，同时也让四名英雄奉献了自己的生命。

航天飞机顺利到达人类最后的庇护所——宇宙空间站，苍茫下的大地也重归为废土。到达空间站的Cross利用另一个“信标放大器”来继续为Exodus计划中的人类后代造福。她拥有的知识和异能将成为人类文明复兴的关键，而曾经是双面间谍的Samantha Cross，究竟是给人类带来复兴亦或是灭亡？也只能由续作来为我们揭晓了。

灭绝或是生存

在玩家刚刚接触灭绝模式之际，自然会将其标题中的“灭绝”与异兽这一上古种族的消亡联系到一起。殊不知随着剧情的发展，原来发现自负的人类才是那个处于灭绝边缘的种族，真是讽刺意味十足。反思一下，如果没有人类两大武装势力的冲突，也许先祖一族的归来可能还要往后推迟一些，甚至被未来科技更高的人类扼杀在摇篮里。即便到了危急的关头，在方舟中枢的Archer仍不忘私仇，人心的贪婪和自私也许才是让人类走上不归路的导火索。虽然灭绝模式只有短短的五关，但是在玩法上给我们带来的惊喜，以及剧情上带给我们的深思，就算作为独立作品发售也不为过。

无独有偶，负责本作开发的Neversoft在《使命召唤 幽灵》最后一个DLC发售后解散，被并入到Infinity Ward中。虽然这家具有20年游戏开发历史的工作室没有IW那么响亮的名气，但在“《托尼霍克滑板》系列”和“《吉他英雄》系列”游戏中展现的惊人才华和创意让玩家折服。即便初涉FPS领域，但灭绝模式在玩法还是设计上的惊人素质绝不逊色于Treyarch制作的“丧尸模式”系列。每次DLC的更新除了带来全新的剧情体验，游戏系统也会得到极大的增强和改进。这种精益求精的态度在当前浮躁的游戏圈内已属罕见。Neversoft就像其所创作的角色Samantha Cross一样，变成了神秘的幕后英雄，虽然他们的LOGO无法出现在任何新游戏的包装上了，但下次IW作品发售之时就是Neversoft精神涅槃重生之际！



▲Neversoft已成过去时的标志。



“They believed my power could make the difference between survival and extinction. They were right.”（他们相信我的能力可以决定人类到底是幸存还是灭绝。事实的确如此。）Samantha Cross如是说。或许灭绝模式，也将会在未来决定IW系新《使命召唤》作品存续的关键，让我们对此拭目以待吧。

独立之光

因为忙于当评委，三郎的独立游戏专栏短暂地和大家离别了一段时间，不过如今随着他满载而归，我们又能够再一次享受独立游戏的盛宴了。这一期独立之光，让我们来看看中国独立游戏节2014的精彩看点，并看看作为评委的三郎对于这场盛会的感受，精彩内容大量放送，赶紧往下看吧！

文 @拼命玩三郎 编 稀饭 美编 NINA

我们来聊聊独立游戏节

GDC China（游戏开发者大会·中国）近日公布了IGF China 2014（中国独立游戏节2014）的入围游戏名单。今年我有幸作为评审团的成员之一，见证了整个入围名单的诞生过程。从三百多款参展游戏中选出了14款最具代表性的独立游戏作品，既是挑战，也是收获，更有感慨。所以在这一期，三郎就和大家一起分享这些入围作品，还有我的一些感想，与一些建议。

IGF China 2014 概况

IGF China作为IGF中国区一年一度的独立游戏盛事，自2009年举办至今，已经踏入第六个年头。本届共收到作品373款，比去年增长49%；其中学生组占32%，职业组占68%。来自中国大陆地区的作品占44%、港台地区12%、海外44%，分别比去年增长35%、35%和71%。具体分布国内排名前列的是台湾、上海、北京、南京、深圳、广州、杭州、成都等。海外（亚太地区）排名前列的是新加坡、澳大利亚、印度、日本、印度尼西亚、韩国和菲律宾等。

此次参赛作品中50.9%的开发平台为Windows，37.8%分别为Android和iPad，36.7%为iPhone/iPod Touch，14.2%为Mac，另外还覆盖网页浏览器、Xbox One、Wii U、PS4、NDS、PSP等各个平台，甚至还有针对最新头戴显示器产品Oculus Rift的作品。

评审团会先选出职业组8款、学生组6款，共14款入围游戏，再从中评出最佳游戏、最佳移动游戏、最佳音效、最佳技术、最佳美术、最佳设计等6个职业奖项各1个，以及最佳学生作品奖1个、优秀学生作品奖2个。奖项将会在10月19–21日的GDC China 2014系列活动上公布并颁奖。

入围作品介绍

●职业组（共8款）

1.Battle Group 2

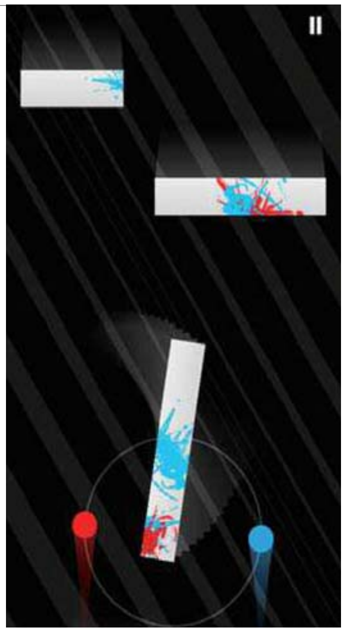
Bane Games（澳大利亚）
平台：Windows/Mac/Linux/iOS
视频链接二维码▶



海战题材射击游戏，驾驶战舰对抗海盗的攻击……好吧，其实也不是驾驶了，因为战舰是自动前进的，也就无所谓什么闪避，玩家要做的事情就是将炮弹打得快而准，从而消灭敌人。战舰可以升级，武器可以升级，火力支援可以升级，总之就是各种升级。游戏玩点就两个字——灿烂！越到后期的关卡，敌人数量越多，打起来是枪林弹雨，碎甲横飞。游戏已经在Steam与iOS上发布，喜欢突突突隆隆隆的朋友可以找来玩玩。

2.Duet

Kumobius（澳大利亚）
平台：iOS/Android
视频链接二维码▼



考反应类手机游戏，别看这款游戏画面简陋得近乎粗糙，却是有点来头的，不仅拿下了PAX游戏展的多个奖项，更是APP Store的2013年度推荐游戏。玩法非常简单，就是控制两个环绕的小球躲避障碍，点击屏幕左边是逆时针旋转，点击屏幕右边是顺时针旋转。关卡设计简单得近乎粗暴，但胜在循序渐进，一旦进入了状态就有停不下来的感觉，然而一旦停下来也就很难从中途继续了，因为只有从头玩起才能将状态找回来，否则只能是各种虐。

3.剑无生 （Ghost Blade）

禹石游戏（中国）
平台：iOS
视频链接二维码▼



略带东瀛风的武侠题材3D动作手游，特点是全手势操作，通过手指滑动实现砍杀、闪避、跳跃等动作，主打流畅的爽快感，高连击、浮空技这些硬核向的元素都有，虚幻引擎打造的场景更有点《狄仁杰之通天帝国》的味道——以上的代价是12人开发了20个月，在独立游戏中算得上是中等偏上的投入了。游戏于9月18日在App Store上架的同时还到跑到了TGS参展，可见团队对游戏的质素还是相当有自信的。手感这个东西是因人而异的，建议亲自感受过再下判断，而我亲眼所见的事实是现场的评委都有点不舍得放下游戏了。



4.King's League: Odyssey

Kurechii（马来西亚）
平台：iOS/Android/Flash
视频链接二维码▼

这个出兵对推的策略游戏是一个续集作品，推出也有一段时间了，Flash版在Kongregate网站上已经录得超过260万次游戏记录，但移动版则还不太为人所知。其好玩之处在于兵种育成、半实时制和不错的画面，这种游戏难免各种刷经验、刷宝石、为了组建最强部队而狂刷极品小兵，幸好各种特殊事件带来的战斗让游戏不至于过份刻板，玩下来还是饶有趣味。

5.Mitsurugi Kamui Hikae

Zenith Blue（日本）
平台：Windows
◀视频链接二维码



美少女题材的割草系动作格斗游戏，也是出来有一段时间了，可以在Steam上买到。游戏讲述一名女学生为老师报仇而追杀另一个学生的故事。既然是女学生，水手服是必须的；既然是美少女，超短裙也是必须的；既然是割草系，流畅爽快也是必须的。一个小团队能做出不亚于《无双》系列”的打击感，必杀技的气场更是超燃，都让我都忽略了其略显简单的人物建模。游戏的另一个特色设计是普通攻击会消耗剑气，而连招则会补充剑气，与别不同的打击节奏很值得一试。

6.Nom Nom Galaxy

Q-Games（日本）
平台：Windows
视频链接二维码▶



在今年3月份登陆Steam的一个沙盒类游戏，游戏的目的是要在到外星球收集食材，制作成美味的食物后，送回地球兜售以赚钱，期间还要升级基地，以防御外星生物的入侵。游戏的玩法非常丰富，平台动作、挖掘采集、经营养成都兼而有之，但玩法丰富的代价就是上手不易，需要一段较长学习过程才能明白游戏的整个流程。如果你有一点点玩《我的世界》的经验，或许上手会更快一点。游戏的画面非常出众，鲜艳的颜色也很是配合游戏的“美食”主题，略带夸张、扭曲的画风也体现了游戏本身的恶搞属性。

7.Sumoman

Tequilabyte Studio（俄罗斯）
平台：Windows
视频链接二维码▶



以相扑手为主角的游戏并不常见，由俄罗斯人来开发就更显稀奇了。这是一款结合了物理引擎的平台动作游戏。利用冲撞打破箱子，搬动重物压开关，这些都是较为常见的设计。游戏特别之处是相扑手本身会因为体型庞大而很不好平衡重心，一旦倒地则无法翻身，使得走个吊桥也要战战兢兢。整个游戏过程囧况百出，还好加入了类似《时之沙》的时光倒流设定，游戏才不至于在半路卡住。目前游戏还在开发阶段，关卡的实验意味很浓，就当前试玩版本而言，逗趣成分很大，为紧张的评审过程增添了不少欢乐的气氛，预感游戏的最终形态未必是现在这个样子。

8.僵尸别动队（Zombie Commando）

Pixel Nuts Games（中国）

平台：iOS/Android

视频链接二维码▼



这款已经上架的游戏，曾经在之前的“独立短波”介绍过。作为一款移动平台上的射击游戏，很好地针对触屏简化了操作，自动攻击，自动走位，玩家只需要用一根手指操作队伍的整体移动即可。关卡流程不会很长，拿得起，放得下，很适合消灭碎片时间。无论是什么游戏，只要用上了像素风，其“独立”属性就会骤然升高，加上后期倍感亲切的中国关卡，都为游戏加了不少分。想起这只是一个三人团队的作品，不禁感叹方向抓准了，四两也可以拨千斤。

●学生组（共6款）

1.BOSS

Team Boss（中国）

平台：Mac

视频链接二维码▶



这款动作冒险游戏的设定很有特色：讲述主角在一个巨大的地下城里躲避一个巨大BOSS的追击，主角没有攻击技能，只能做两件事：要么逃，要么发出声音吸引BOSS，使得BOSS循声而至，借助BOSS的冲力破解各种机关，直到逃出地下城。据说游戏的灵感来自团队成员的一只宠物犬，因为年老而看不见东西，只能靠听声音跟随主人，然后参考《旺达与巨像》制作了游戏（狗狗在不久前刚刚去世）。而我则觉得如果游戏再加入足够高端大气的剧情元素，或可一拼《ICO》……简单来说，就是这个游戏很“上田文人”，而像素风则使游戏更具情怀。游戏仍在开发阶段，但前期关卡的可玩性已经不错，也看到了丰富的机关设计，预计明年能玩到正式版。

2.Iris

DigiPen（新加坡）

平台：Windows

视频链接二维码▶



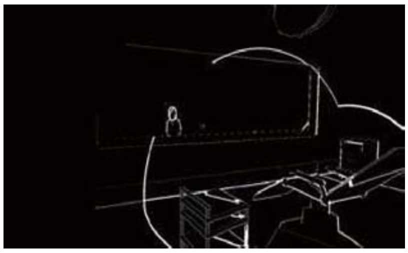
以弓箭为武器的平台动作游戏，带有一定的解谜元素，所有机关都围绕弓箭而设计，利用射箭的冲力推动船只的玩法就让现场评委小小尖叫了一把。游戏最亮眼的还是美术部分，剪影加炫光的风格制造出一个迷离的玄幻世界，将试玩版略显单调与缓慢的关卡设计掩饰过去了，期待正式版有更好的表现。

3.Lurking

DigiPen（新加坡）

平台：Windows

视频链接二维码▼



又一个以声音为题材的游戏，但与前面介绍的《BOSS》不同，这款以第一人称视角呈现的惊悚动作冒险游戏，玩点在于将听觉转变成视觉：主角可以像蝙蝠一样，通过声音的反射感知周遭的环境。或丢出一个纸箱、或打开录音机，制造出的声音都能帮助玩家“看”得更远，但同时声音也会招引怪物。如此设定也让看是简单的白线描边画面也变得很合理，更能营造那种步步为营的刺激感觉。游戏的最新版本还加入了通过麦克风感应玩家呼吸与发声的玩法，甚至还有针对 Oculus Rift 的特别版。

4.Meowchine Mayhem

DigiPen（新加坡）

平台：Windows

视频链接二维码▶



据说过往数届都有不少战车/战机组装类型的游戏参展，今年也不例外，其中以这款最为出彩。游戏里提供多个战斗部件，让玩家可以自由组装战车，然后进入关卡供操作战斗。如果组装合理，关卡迎刃而解，否则就只有被虐的份。游戏玩下来场面相当热闹，各种奇葩部件的组合也行当欢乐，再加上猫猫主题，是一款颇有潜力的游戏。

5.Shadow of Life

C4Cat（中国香港）

平台：网页

视频链接二维码▶



这款平台动作过关游戏的主角，可以停留在影子之上，玩家可以通过调整光源，改变影子所在的位置，从而协助主角到达出口过关。类似的玩法其他游戏已经出现过，例如《无尽回廊2》。而这款游戏则是在前人的基础上施行了减法，当玩法被简化后，更显纯粹，更易上手，其休闲游戏的特性更为突出。

6.汐（Xi）

中国传媒大学南广学院（中国）

平台：Windows

视频链接二维码▶

看到这款平台动作游戏，会很容易让人联想到《超级肉肉哥》，一样是跑跳类型的操作，一样是各种高难近乎变态的机关组合，所不同的是这款游戏披着中国风的外衣，同时跳跃操作了被设定为“打灯”，一旦打中就会激发一次额外的跳跃。游戏之所以入围，除了不错的画面，较高的关卡完成度与可玩度也是一个很关键的因素。



一些个人感受

本届IGF评审会安排在9月4、5日，共两天。地点在上海，也就是即将举办的GDC China 2014的所在地。这个日子我期待了很久。

首先，这于我来说，是一件让我深感光荣和自豪的事。过去我只是一个躲在家里点鼠标搓手柄的玩家，游戏人间30载，刚刚得偿所愿投身游戏界，就有机会参加这个憧憬已久的业界活动，而且居然还是以评委的身分。心想不仅能提前体验最新的游戏创意，还能与业界友人亲密接触，能不有所期盼吗?

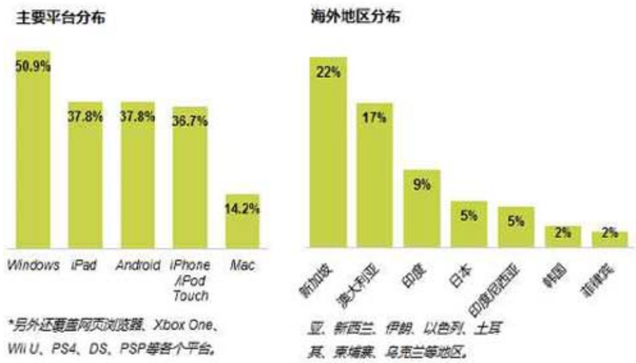
其次，这是我第一次到上海，没错，居然是第一次到上海。那些终日在网上嘻哈打闹的好“基友”，如今有机会咫尺详谈，这也是盼星星盼月亮的事。在几位热心网友的张罗下，原本的“面基”碰头会，最终发展成上海独立游戏开发者聚会，并促成了日后定期举办的上海独立游戏开发者沙龙。在交流的过程中，更真切地了解到独立游戏开发者之艰难，听到了很多他们对IGF China的寄望，更深感此行肩上担子之重。



▲上海独立游戏开发者聚会合照（部分），后排最右便是我。

前面说过，本届IGF China收到的作品共计373款之多，要在两天内全部审完，即使每天工作12小时，期间不眠不休，平均留给每款游戏的时间也不到5分钟。想想开发者在游戏上倾注心血的可能是几个月甚至几年，是必须要以一种极高效率的方式去进行评审，既要保证不能错过一个好游戏，又要预留足够的时间对重点关注的游戏深入试玩。而评审的大体流程是这样的：

1、先看视频：将抄袭、山寨、同质化、无亮点、缺乏独立精神的游戏先快速剔除。只要一个游戏有一个评委认为值得试玩的，就保留进入下一阶段。这里基本上能过滤掉2/3的游戏。



▲本届参加IGF的游戏分布。

2、进而试玩：评委会对游戏进行分组试玩，并即场展开讨论，对于值得重点关注的游戏，会给予尽可能多的试玩时间，以确认游戏的玩法、创意所在。经过试玩，最终留下的游戏在1/10左右。

3、二次讨论：能留到这一阶段的游戏，即便最终没有入围，可玩度也是相当高的，评委会分别对游戏进行评价、分析，以确定入围名单。

4、投票决定：对于有争议的游戏，进行投票表决。

经过以上流程，最终入围的游戏，可以说都是非常具有代表性的作品。只是有点没想到的是，前面说的“即使每天工作12小时”最终成了现实，从一大早到大半夜，除了吃外卖，上厕所之外，其余时间都在看视频、试玩、讨论，如此反复。就算是小时候玩300合一的游戏卡，也未曾有过如此密集的游戏体验，说好听的，就是过足了瘾；说难听的，真是审美疲劳；幸而总有那么一些游戏，会将我从疲惫的泥潭中拯救出来，重燃我的斗志，当中很多都成为了本次的入围作品。

在两天马拉松式的评审过程中，也可谓百感交集，流水账地和大家分享一下：

1、本次IGF China的评委从原来的4位扩充到7位，是明智之举。评委涵盖了制作人、开发者、投资人、媒体人等多个领域，不仅可以从多角度对游戏进行筛选，而且都是资深玩家，涉猎面又各有不同，互为补充，在这样的编制下，抄袭、山寨、明显是商业团队在运作的的游戏很难漏网，我不知道这些开发者将游戏提交上来是什么心态，不过希望日后这一类作品能够越来越少。

2、职业组的游戏远不如学生组有惊喜，甚至就独立性而言，整体水平远低于学生组，虽然我能理解个中缘由，但还是难掩失望。所谓独立游戏，重在“独立精神”。追求创意，不随波逐流，是“独立精神”的最主要体现。但遗憾地职业组的作品中，有相当一部分是商业市场上司空见惯的刷宝、升级、坑钱，玩法上也是了无新意，几近是换皮的游戏。撇除这是一个独立游戏主题的活动不说，单就是商业市场，我也不相信这些游戏可以取得成功。

3、美术学院提交的毕业设计



▲评审现场。

作品不在少数，但很遗憾地大多看着画面不错，玩下来游戏性欠佳。而且为数不少是玩法很常见的动作类游戏，没有将美术的特长发挥出来，如果是用来做《机械迷城》那样的解谜游戏该多好啊。

4、在独立游戏中，有一种类型叫“Soul Game”，即一些以追求意境为主要目的的游戏（例如陈星汉的《花》）。过去，这种类型常见于国外作品，今年则多了很多国内的 Soul Game。但可惜的是，这些游戏有点为 Soul 而 Soul 的感觉，基本玩不懂，甚至更有游戏明确表明是没有目的的，窃以为这大抵可应称为互动应用，而非游戏。尽管如此，评委们对 Soul Game 还是保持了最大的宽容与忍耐，豪不吝啬试玩时间。因为据说在某一届，因为错过了一款非常棒的 Soul Game，以致评委们悔恨至今。

5、有一些游戏，是联网对战的，在评审期间，因为服务器关闭了不能进入游戏。评委们还是非常执着的让工作人员千方百计联系到作者，开启服务器以试玩，只是有点遗憾后来这些游戏一个都没有入围……绕了个圈，其实就是想告诉你评委们很负责任。

6、有一些作品，感觉是纯秀技术的，建了一个场景，让你进去游荡，但没有实质性的玩法与明显关卡设计，而且一上来就蹦出一个虚幻引擎标志，挺吓唬人的。窃以为这样也不好，尽管 IGF 是允许 Demo 参展的，但可玩性还是衡量一个游戏优劣的指标之一。

7、众评们有一个不成文的规矩，碰到自己认识的朋友做的游戏，就不发表意见，以示避嫌。我开始的时候也这样，后来发现不行了，因为其实国内独立游戏开发者的圈子并不大，有很多作品我是知道来历的，和作者也是认识的，这样下去我都快说不上话了。反正我一分钱也没收，我有能保持“独立第三方”公平公正的底气。而且我可以将游戏更多的背景资料向其他评委介绍，也是我的价值所在。另外，后来发现一些我很喜欢的游戏的作者，原来早就和我在微博上互粉多时，倍感惊喜，总算不是交友不慎。

一些个人建议

最后，给一些有志投身独立游戏领域，或者打算来年参加 IGF 的朋友一些个人的建议：

1、游戏视频很重要：视频的重要性，看过前文的话，想必也不需要我再多解释了。游戏介绍视频必须能将游戏最亮眼的地方展示出来，或画面、或特效、或玩法、或创意，总之要有看一眼就能抓住玩家的地方。评委其实也是玩家，和一般玩家其实没什么区别，顶多也就是游戏玩得多一点、硬核向明显一点而已。有一些视频，将时间浪费在展示游戏功能上，左秀一下音乐开关按钮，右秀一下系统设置菜单，这些实属多余。

2、介绍文字很重要：提交游戏的时候，需要填写一段介绍文字，这段文字不要太马虎，必须要用最简短的文字说明清楚游戏的背景设定、创意所在、玩法特点、操作方式等等。如果有技术、画面、音乐的亮点，或曾获得的奖项也应一并写上，这都可以帮助玩家/评委快速了解游戏。如果不能用三言两语点出亮点的游戏，还真要好好考虑是否值得做下去了。此外特别要说的是，如果作品是在往届提交过，今届提交的是改进过的版本，那么也应该将改进过的地方一并说明，谁愿意看一款没有变化的旧作呢？

3、关卡设计很重要：尤其是对于动作类，无论是平台动作，还是横版动作，还是其他动作，反正只要是动作类游戏，务必要设计至少一个完整的、可玩的关卡，或至少预备不少于 20 分钟的游戏内容，同时应该能让玩家在 5-10 分钟以内能感受到游戏的变化。在这次评审，会发现一些立意不错的游戏，但因为关卡设计不全而缺乏可玩性，也就无法将游戏的概念完全展示出来。也有一些游戏，画面相当不错，玩法也做出来了，但就是非常的重复，我耐着性子玩了三关依然毫无变化，从而显得乏味。

4、独立精神很重要：既然是参加独立游戏节，独立精神当然很重要。一个能让玩家在审美疲劳中精神为之一振的游戏，必然是独特的，富有创意的，不走寻常路的，做凡人所不做的，能做到这一切，全赖独立精神。独立与商业其实并不冲突，独立游戏大卖的例子比比皆是，不用急着往游戏里塞商业元素，游戏好玩，钱是会跟着你跑的。

5、画面其实不那么重要：虽然，我们都知道画面是给玩家的第一印象，而第一印象很重要，但在独立游戏界，画面真的是处于一个相对次要的位置。有时候创意会弥补画面的不足，甚至将相对粗糙的画面话里话，例如这次入围的 Lurking 就是一个很好的例子，玩过这个游戏的人谁都不会觉得里面粗线勾边的画面很违和。而这次评委们还很认真地玩过几款文字游戏，而我就特别要求试玩了一款黑白涂鸦风格的放置游戏。

6、心态才是最最最重要：先给大家看一些出自 IGF China 的的成功作品：

2009 年的最佳学生作品《秋战》被 Apple 评为 2012 年度最佳游戏，卖出超过 100,000 份

2011 年入围作品《FTL》相继获得 IGF 2012 两项荣誉提名以及 IGF 2013 最佳设计奖和最受观众欢迎奖等多项大奖。在 Steam 获得 84 的高分。在 Kickstarter 募得 200,542 美金。

2011 年最佳游戏《Pixel May Cry》的开发者李丰在 2013 年制作的同人游戏《巨人之猎手》在 Facebook 上疯转，受欢迎程度甚至超过了 3DS 上的《进击的巨人》官方游戏。

2011 年入围作品《啪啪英雄》在 2012 年 8 月份排名 IOS 平台当月十佳游戏之一。

2013 年最佳游戏《触光投影》被 IndieGameReview.com 评为最值得期待的独立游戏之一。

以上只是部分。列举这些，是想说从 IGF China 走出过很多成功作品和成功的人；列举这些，也是想说很多成功作品和成功的人不是出自 IGF China。

在这次送来的作品之中，有一款名为《掌上战阵》的像素风策略手游，主创是一个在日本留学的中国留学生，为了赶在截止提交前完成游戏，白天上课，晚上与国内的程序员协同工作到深夜。花了三个月的时间终于将游戏完成，用他自己的话说，是几近虚脱。最终游戏在评审会上只是走几分钟的过场。他得知结果后，没有懊恼：“我知道这款游戏有很多问题，但对于我来说，最重要的是我终于做出来了，而不再是停留在我脑海里的幻想。未来，我将有更多的时间完善他，让你们知道我真正的实力”。我非常欣赏这样的心态。

欲速则不达，欲求则不得；成功与否，不在眼前。愿天下有志者共勉之。



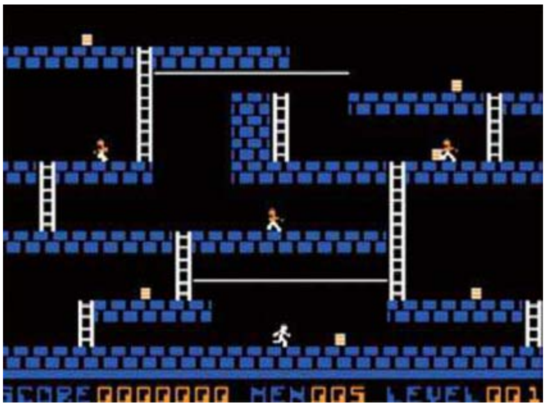
▲评审现场中三郎（中）正在仔细地审查游戏。

独立短波

●微软25亿美元收购《我的世界》开发商Mojang：这个事件相信不需要再多累赘了，这个故事将永远激励整个独立游戏界昂首前行！而我正在PS4上挖得不亦乐乎。

●《Lode Runner》的开发者Douglas E. Smith辞世：负责《Lode Runner》（淘金者）重新制作并发行主机和移动平台版本的Tozai Games于9月12日宣布，游戏原作者Douglas E. Smith（1960 - 2014）辞世。《Lode Runner》于1983年在AppleII上首次推出，及后陆续出现了670多个版本，堪称游戏史上殿堂级的经典，我们将永远怀念这位伟大的开发者！

▼《Lode Runner》的实际画面，很多玩家肯定都在GB上玩过这款游戏的变体。





▲年轻时候的Douglas E. Smith与他开发游戏用的苹果电脑。



●神作《Evoland》（进化大陆）续作开发中：新作从前作的RPG玩法进化，转为可以向各种玩法类型进化，包括平台动作、射击、战棋等等。一般开发团队能驾驭一两种游戏类型玩法已经不错了，而Shiro Games竟然还要挑战全类型制霸，完全是神一样的存在！

●《Cursed Treasure 2》（被诅咒的宝藏2）终于发布移动版：作为一款难得可以与《Kingdom Rush》相提并论的塔防，《Cursed Treasure 2》的移动版来得有点晚，但迟到总比没到好，没玩过的朋友可以体验一下其独特的守卫宝石设计……好吧，我知道这不是这款游戏首创，不过至少它应用得相当不错。



□本作的移动版手感体验甚至比FLASH版还要好，稀饭我两个版本都玩过，各种好评。



●GameJam袭上海：GameJam作为一种短时的游戏开发比赛（一般为48小时），在国外独立游戏圈非常流行，但在国内鲜有举办。而10月17-18日在上海将有一场GameJam活动，如果你擅长程序、策划、美术、音乐中的至少一项，则可以报名参加，费用全免。到时候我也会专程从广州飞往参加。

▶报名网页地址二维码。



▲《画中世界》的概念视频最近UCG官博也有转发过，各位读者可以不妨找来看看。

●《Gorogoa》（画中世界）将于2015年发布：获得2014年独立游戏节“杰出视觉艺术奖”的《Gorogoa》在拿到Indie Fund的投资后终于步入正轨，完整版将于2015年在PC、Mac和移动平台上发布。此前放出的Demo版因为让人惊叹的技术风格而在社交网络上疯传。



看游戏的人

十年前，美籍阿富汗作家卡勒德·胡塞尼出版了《追风筝的人》，旋即引起轰动。小主人公身边有一个仆人兼玩伴哈桑，当其他小孩都在享受着斗风筝游戏的乐趣的时候，哈桑只能静静站在主人身后默默地关注，并且将为得胜的主人追回败者的风筝作为仅有的乐趣，着实令人心酸。不过子非鱼安知鱼之乐，朴实的哈桑在追风筝时从容睿智，显然乐在其中。一如我们在别人的身后或者另一个屏幕之前，以一种旁观者的角度看着别人在玩游戏，享受一种熟悉又非可控的乐趣。

在我看来，游戏人可分为三种：一种是制作和贩卖游戏的人，一种是玩游戏的人，最后一种则是看游戏的人。我们姑且称之为“游戏看客”。

游戏看客其实早已有之，也没有什么高大上的定义。当我们因为各种原因，选择看别人玩游戏而非自己操控的时候，我们就已经是个游戏看客。

在以前，我们选择围观游戏只有一个原因——穷。而随着生活水平的提高，智能游戏平台的发展和普及，我们早就已经告别了没游戏可玩的岁月，前几年我拿着PSP或者iPad在地铁上玩游戏的时候，还是会吸引一些身边人的关注，对于那些凑到我身上，头都快遮住屏幕的熊孩子，我只能苦笑。如今就连小朋友也宁愿将头埋在自己手中，更遑论满地铁都是的“低头党”了。而偏偏在这种全民游戏的时代，却有不少人宁愿当个游戏的看客，后来当我在网上搜索相关资料的时候，发现这样看游戏的人并不少。

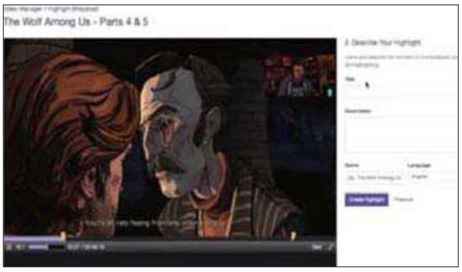
从围观游戏到看视频 是一种名为“成长”的无奈

笔者是一个经常当游戏看客的人，虽然很长的时间内我并不习惯这种角色。我的游戏时光，不少是在看别人玩游戏的时光中度过，无论是以前看发小玩着经典的日式RPG，还是在游戏厅看着别人开挂般地在格斗游戏中放着连招。PS2刚上市的时候，看着游戏房里两台簇新的“黑盒子”，不少人和我一样十分眼馋，但是学生党又有多少能够轻松掏出15块的时租呢？于是更多的时候都是在玩着自己的PS，眼睛却斜着看着身边的土豪们在玩PS2。后来干脆下了机，站在别人土豪身后围观，然后跟身边的人聊操作者的得失，也聊各种从《游戏机实用技术》上翻得的“秘闻”，吵得不可开交的时候有时也会有人干脆让出位置说“你行你上啊”，这是我们求之不得的事情，只是去过过手瘾，很快就会被华丽的效果闪得头晕眼花，在嘘声中退回别人身后的位置，会看到更美好的风景。那时的游戏看客生活虽然吵闹，但美好。而渐渐地，我们的游戏看客生活，从现实世界向各种数字世界发生了转移。

大概和许多80后一样，我的观看游戏视频生涯始于卫视中文台的《电玩大观园》。当然，我不会告诉你那时经常COS“春丽”的天心是我的小伙伴们青春跃动的心中的第一位女神。当时的我们，对游戏的理解并不深，只要能看到更多有趣的画面就已经得到满足，对于那时没有多少游戏可玩的我真可谓大开眼界，从那一段段短小精悍的视频短片中认识STG、SPT、FPS、乃至SS和PS等等缩写所代表的含义，而夹杂在游戏刊物里附赠的视频光盘也伴随着不少游戏看客们走过一段美好的成长时光。

有人说，高三是一个人知识水平的巅峰，应该加上一句，大学四年，是一个人游戏水平的巅峰。在那段近乎无忧的生活里，我们可以自由地选择自己想要的游戏，无论是真实还是虚拟。不过，在我的大学时代，游戏视频还是不可或缺的存在。无他，PS3画面太美也实在太贵，WOW的完美微操太难，只有在视频中才能看到精致完美。在国内游戏圈里，有一个特殊的群体和名词——“优酷通关党”，指的是自己的客观条件不允许玩游戏的情况下，看视频网站（主要是优酷）上的视频通关攻略然后臆想自己通关的行为。虽然听上去颇有些“屌丝”的意味，却也可以算是游戏看客的其中重要组成部分，当年的“优酷通关”党也有我的一分力量。当自己不用操控就冥冥中有股力量跟着自己的意愿将主角带向结局时，有一种莫可名状的快意，只是当时我们并没将它当成一种乐趣罢了。





以前的我天真的认为，只要工作了，就能够有足够的条件去玩游戏，再也不用只当一名看客。后来我才发现自己错了，在成年的玩家生活里，有时也是你须要选择游戏看客的生活。

毕业后，笔者曾经供职于国内顶尖的大型动漫媒体。每逢午休时间，处处可见日漫新番,K-POP美剧横流，A站B站交相辉映。惟独是笔者所在的项目组，大家捧着盒饭围坐在电脑最快的家伙（好吧，就是我）的电脑前看游戏视频。在国内一家著名的直播网站和他们App的首页上，很多时候置顶的都是NEOTV和游戏风云这类的电子竞技娱乐媒体，有不同类型的网游节目在24小时不间断地播放，甚至会有一些原创的频道研究街机游戏或是各种旧时代主机上的游戏，每每看到那些怀旧游戏时，同事们总会你一句我一句地说起自己当年看或玩这个游戏的故事；而谈到那些当年盛行的游戏不是推陈出新，就是已经被新的同质化陌生游戏所取代时，感触处，难免会生出不如我们也来一局的冲动。

可惜，公司的电脑有监控，是不能安装游戏的。即便是自己带电脑，也没有多少人会对公司的那条“小水管”能够支撑网络游戏抱有希望。

我们也曾组织过晚上去网吧切磋，最终因为这个要加班，那个要见客户而久久不能成行，后来便渐渐没了这回事。后来终于一次择日不如撞日，大家终于坐到一块，稍被点燃的激情很快就被各种电话工作驱散。第二局还没完就有人建议转场，大家于是默契地下线，去吃个夜宵，其实还不算累，但还是拖着“疲惫”的身躯散了。大概是之前的联机玩得不够过瘾，我到家之后打开了电脑，不过并没有进游戏。也许因为是个处女座玩家和游戏作者的缘故吧，我是个很容易会代入游戏的人，只要闭上眼睛，游戏的影像就会浮现在脑海，无论是《COD》还是《Candy Crush》，我总是全身心去投入到游戏里，手残之余还希望巨细无遗地了解游戏的每一个细节，这样的玩法实在太累。想到明天还要加班，我只是打开视频网站看了一场比赛，在视频中精彩流畅的高水平游戏操作中，就借着酒意睡着了。

后来午餐的“围观游戏视频下饭”环节渐渐随着人员流动而无疾而终，自然没有人再提出要去联网打一场。看游戏的人，又剩下我一个。

漫画家Julia Lepetit和Andrew Bridgman在国外知名搞笑作品网站Dorkly上发表了不少颇有深度的游戏搞笑漫画，而其中一个关于玩游戏的人数与社交娱乐量之间关系的作品引起了不少人的共鸣。他们的作品中也突显了一个现实，就是当一台游戏机

※ 本栏目文章仅代表作者个人观点。

已经无法插入更多的手柄，一个屏幕无法容纳更多的玩家视角，游戏作为面对面的社交娱乐已经到达了顶峰。虽然互联网将天涯拉近至比邻，但我们又有多少次敲开过邻居的大门。到如今我打开电脑只为看看通关视频就得到满足，打开游戏机看别人视频直播玩游戏，拥有成千上万可看的频道，却是感到“选择越多，人越孤独”。有人会把这种称之为“长大”，我还是宁愿回到十几年前，一群人看别人玩游戏的时光。

游戏的同质化速食化，视频的优质化高清化 游戏看客的另一种解读

引起笔者对于游戏看客生活的兴趣和反思的，源于我的两位小伙伴，两位本不应是游戏看客的玩家。

笔者的好友 C 先生是旅日多年，正在刻苦攻读建筑设计课程的准设计师，一年难得一到两次的聚头，闲话家常之余总免不了交流各自最新入手的新玩具，从 IT 产品到运动装备再到身边女伴，话题兜转还是会回到游戏上。在日本，有很好的游戏循环利用的体系，中古游戏店盛行和二手交易的存在，本该使 C 先生玩到了不少好游戏。然而 C 先生却用一个很有趣的回答表明了自己游戏看客的身分。那是在我问到是否有玩当时最新的一款游戏时，C 先生的回答跟我的问题前后相差不到 1 秒：“通关了。”然后迅速补上一句，“看别人通了。”没等我发出质疑，再补一句，“都是差不多的元素，又不是没有玩过，脑补一下，自己通关和看别人通关没差喇！”

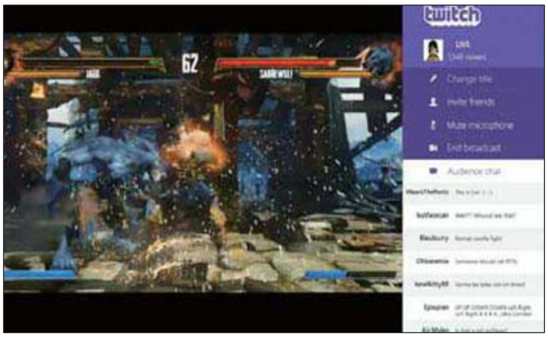
当这番话从 C 先生口中听到的时候，我感觉他说的颇有道理，让我有些无言以对。不过我还是有些不以为意，毕竟身上颇有艺术家气息的 C 先生总做出些特立独行的事。

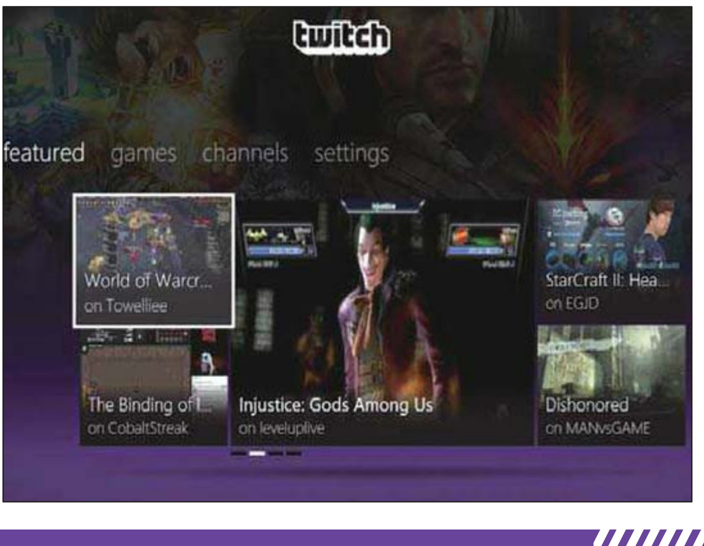
直到笔者的从发小 T 先生那里听到看游戏视频的时间多了，玩游戏的时间减少了的感叹时，这才意识到原来看游戏看客有时也会是一种主动选择。

T 先生一直是个疯狂的游戏迷，少年时代移居香港、家境尚算优渥的他从小就保持着“全机种制霸”的良好传统，我们的青少年时期，也是 SS 到 PS2 最风光的时代，T 先生有着数以千计游戏光盘（不全是正版），以至于每次返回内地度假他都要拖上几个“红白蓝”蛇皮袋来装游戏，那时候的电玩节目上介绍的游戏几乎都能在蛇皮袋里翻到，而我的很多观战和时光和游戏时光都是在他家度过。

T 先生近年来除了专注于一款风靡港台的转珠三消游戏以及从第一代就开始玩的《PES》以及让人有无数个沉迷理由的《GTA5》外，对其他游戏的热情已经大不如前。那款三消卡牌游戏，可以算得上是业界良心，经常推出各种活动，不断更新故事副本和新的角色，技能设定也相当合理。T 先生是 9 星工会的会长，在游戏最初前几个月，他将手动转珠练习熟练之后，就装上了自动转珠补丁，将更多的时间和精力用在了管理队伍角色和自己的工作上。在游戏体力还没回复的时候，T 先生会选择看《新电玩快打》上的台湾知名玩家或者是上网看其他玩家录制的过关视频，偶尔看到 youtube 或者面书上的游戏频道上的其他游戏的精彩视频，兴之所至还有玩一下，大都是浅尝则止。同样的情况也在 C 先生身上出现，只是游戏有所不同而已。

经历了这几年疯狂发展，除了部分核心游戏外，手游从游戏类型上到数量上都已经得到深度的挖掘，尤其是跑酷、三消、卡牌集换和塔防为首的游戏可以用“泛滥”来形容，从有时间没游戏玩到有大把游戏没足够时间玩，太多的选择，反而变成无从选择。另一方面，简单速食的轻游戏只有极少部分能够真正抓住玩家的心和钱包，越来越多的内购，消费的不仅是金钱，还有人们对游戏的耐心。当一款游戏用钱就能（或者说才能）所向披靡而又和其他游戏几乎完全雷同，那么只要玩好一个游戏，其他相似的游戏也就八九不离十。老玩家不同于那些随着手游大潮涌入的轻游戏党，他们已经玩过了太多本质上大同小异的设定，心里难免觉得累了，玩不动了。在这时，选择成为一名游戏看客，也是他们对游戏的热忱和自身心态的变化的相互适应的“软着陆”。





在游戏看客在发生变化的同时，游戏视频的兴起，也是游戏文化的一种变化发展。

T 先生对于自己的改变有着另一种解读：“看完美通关视频，就像是在看一出精彩的高清动作电影，变成一种轻松的享受。”这句话让我深有同感。

游戏越来越模式化，画面却越来越精致，不断升级的硬件性能、屏幕从 CRT 到液晶再到 4k 电视，图像引擎的不断革新，使得游戏的画面越来越趋近于真实的电影画质，毕竟如今的很多大片的场景都是由电脑特技制成。再加上如今游戏的操作设计越来越追求爽快而亲切的体验，像《潜龙谍影》、《分裂细胞》、《战神》、《寂静岭》等等 3A 级大作，不仅有着详细的世界观、故事和人物设定，更运用电影分镜和镜头叙事手法，制作出精美的过场动画，使得整个故事流程一气呵成。尤其是一些对操作技巧要求很高的游戏，不论是炫丽的大招、还是漂亮的潜行猎杀乃至恐怖氛围的营造，整个视频就像是一部详略得当的高清大片。

就像很多手残党一样，在有限的游戏时间里与其花费很多时间去练习，使一项娱乐而变成一种折磨，倒不如放下手柄，不去绞尽脑汁尝试怎样去拼凑出更好的装备，怎样去利用弱点击倒 BOSS，而是用心去欣赏视频制作者为玩家制作的“电影”，在忙碌的生活中，有了新的娱乐消遣方式。

视频制作质量正在不断提升也是促使人们放下手柄，只用眼睛来享受游戏乐趣的重要诱因。在最初的时候，玩家分享游戏视频到网上只是出于一种分享的心态，积极性并不高，受硬件和网速所限，视频制作者为了迁就体积和上传时间而不得不牺牲了画质，乃至视频的制作也不甚精细。

自从 youtube 等国外网站开始允许视频制作者分享广告收入，鼓励和吸引更多人创作更优质有趣的视频投放到该网站，国内的视频网站萧规曹随，仿佛是一夜春风，纷纷推出各种刺激条款吸引视频制作者制作更优质的视频。

当很多东西带有了商业元素，为了吸引点击，越来越多人重视视频制作，从质量上到看点上都有了质的飞跃。在产业化和规模化的输出下，视频制作也开始细化，细化到每个细节都会做出一段介绍视频，玩家光是看视频已经能够将游戏的具体内容理解透彻。虽然影像化所需要的时间精力等成本都要比文字媒体大，还是有不少游戏媒体开始尝试制作带有自家特色的视频，各种精美的选题使玩家能够从多个角度理解一款游戏，在同等条件下视频和亲手玩游戏有了各胜擅场的地方，玩家看视频通关不再是无法自己亲自游戏时的次要选项，也可以是一种选择游戏的方法，一种选择丰富的自由。甚至有人会觉得，当一名游戏看客，比自己玩游戏更加有趣。

不仅是网站在变，就连游戏主机本身，也在尝试着鼓励和支持人们去更多地去观看视频，尽管他们是打着“社交”和“分享”的名义。随着 PS4 的 Share 功能越发完善，人们终于能够像以前一样，在别人的游戏里当一名看客，只是以往那种热闹非凡的场面再也回不去了。

结语

不管我们是否愿意，生活的车轮总在不断前进。有能力有精力玩游戏固然是好，不能玩或者是不想玩的时候，就站在一个自得其乐的角度安安静静地做个看游戏的人。其实，也是一种幸福。

文：非同　编：稀饭

读编往来

UCG全体小编们欢迎您到读编往来做客

读编往来通讯地址

兰州市耿家庄邮局99号信箱

游戏机实用技术杂志社

邮编：730000

Email：ucg@ucg.cn



《游戏机实用技术》新浪微博

http://weibo.com/ucgucg

《游戏机实用技术》腾讯微博

http://t.qq.com/ucg2011

《游戏机实用技术》微信公众号

UCG1998

★本期编辑部最大的消息自然是国行Xbox One的降临了，大家都迫不及待地要看一看这台专属于我们中国玩家的主机的真容。不过坦白说，其实这台主机的象征意义大过了它作为一个商品本身的意义，不过随着微软在国内的服务一步步铺开，相信这台主机还是有着非常不错的市场前景。同时也祝愿国行PS4能够早日和我们见面哦。

★因为恰逢多款正GAME发售，所以虽然本期UCG不是攻略特刊，内容却是满载，《零 濡鸦之巫女》、《猎天使魔女2》、《绝对绝望少女》和《FIFA 15》等关注大作都有详尽的攻略，所以部分同样人气十足的游戏只能够等下期再奉上详尽的攻略和研究内容了，各位真饭请耐心等待。

★不知不觉，UCG的视频组已经成立了一周年了，在这段时间里为大家提供了非常多的精彩视频内容。本期读编，我们会对视频组日后的发展作出一次调查，欢迎各位读者们提出意见，还有大奖在等着大家拿哦。

Email **ファンタジ**十次元：那个……老任新的3DS右摇杆我觉得现在有点鸡肋。你们觉得我要现在入手么？还有我最近在11区里听到阳炎project要出游戏，求证实。

我倒是觉得老任一开始就应该加上右摇杆，而不是升级两次之后才加上去，完全就是增加玩家的负担。想起来我都已经买过两台3DS了，不过为了玩《怪物猎人4G》能有更好的体验，这次估计又要再被坑一回了。

鸡肋与否，其实还是看你主要玩什么类型的游戏。如果不玩《怪物猎人》这样比较依赖操作的游戏，右摇杆确实没有太大的必要。

有关阳炎project的游戏，并没有非常确定的消息。不过以这个作品的人气来说，改编成游戏的可能性也不低。



Email 特特星人：我一直很好奇，神谷明明是个光头，那他是怎么想出猎天使魔女这种用头发攻击的游戏的?

这封来信细思恐极 = =

你想说神谷私下是个喜欢戴着超长假发摆M腿给自己自拍的家伙么?

还得是个裸露癖。

八老师你口味这么重，野村爸爸怎么满足得了你的审美啊。

你们不要这样，说不定神谷以前长发飘飘，只是用了"X王防脱"之后……

那么现在问题来了，生发技术到底哪家强?

微信 魁构：一直对阳光成员感兴趣，但是如果加入后被分配到攻略任务，相关游戏是否需要我自费购买呢?

一般来说攻略分配是自愿原则的，并不会强迫你玩一个不打算玩，或者分配你一个你不准备买的游戏。如果你对这款游戏有爱，打算买并且想尝试写文章的话，我们会非常欢迎你的投稿的。

Email 小助手：小编你们好，我是一名ucg的忠实读者，虽然我接触电视游戏才三年，但我对此非常热衷，但因为还是学生，所以经济上就有点不尽人意，但我花了一年一点一点地存钱，终于在去年入了一台PS3。现在我也有了好几个游戏，但却总是没毅力去打完，才玩了三四天就有点腻了，我很想知道小编们是怎样不会长时间玩同一款游戏而产生倦怠心理并坚持打通的，希望小编们为我答疑解惑，谢谢。

保持游戏热情其实并不是一件容易的事，虽然我们平时的工作就是和游戏打交道，但并不意味着我们对什么游戏都会喜欢。编辑部的同事们基本上都有着自己明显的游戏偏好，主要是看你适合怎样的游戏类型，再就是多挑些优秀的作品来玩，多看看UCG的评测，从中选一些自己真正感兴趣的，相信会帮助你重拾对游戏的热爱。

其实像我们这样天天和游戏打交道，更容易产生厌倦的心态。甚至于有时候明明是自己感兴趣的游戏，却好像提不起力气去打。不过之后我发现合理的调整心态还是很重要的，毕竟已经不可能像学生时代那样不顾一切地投入到某一款游戏中了，如果每天安排出合理的时间，静下心来去好好地体验一款你真正喜欢的游戏，说不定渐渐地就能够发掘出其中的乐趣。

Email ps3xbox21983：今年TGS让我最感到震惊的是《如龙0》中文版的推出！！！！！我已经快哭了起来，太感动了哈哈。这里需要指出的是，本刊说中文版将同步发行，这个估计是个错误的说明，不过对我们玩家来说，倒也真心希望如此。哈哈。来吧，年轻的桐生爷。

《如龙0》中文版的消息的确很振奋人心，振奋过头了就不小心把中文版的相关情报写错了，非常抱歉。不过作为粉丝来说，如果中文版能够和日文版同步发售的话肯定是再好不过的了！

Email TV游戏忠实玩家：Wii U发售至今也已经快3年了，虽然销量并非十分可观，可至少好游戏还是不少的，而且伴随着《零》和《魔女2》的发售，近期有不少朋友入手Wii U，我想是否可以制作一期Wii U专辑。毕竟UCG上并没有刊登过诸如《新超级马里奥兄弟U》，《神奇101》，《塞尔达风之杖HD》，《新超级路易U》，《大金刚》这些Wii U上的大作攻略，我想国内任饭还是需要一本专业的Wii U专辑的。比起3DS专辑那样做些二线游戏的攻略充数出一期，不如把Wii U上的大作合起来做一期Wii U专辑。国内任饭的数量可并不少啊!

既然读者都强烈要求了，那么大伙儿谋划谋划，回应一下读者们的期待吧!

没有Wii U。

没有Wii U+1。

没有Wii U+2。

没有Wii U+3。

够了，你们这些家伙不要傲娇，明明玩《魔女2》、《马车8》什么的开心得要命，统统给我把机器都买起来!

Email 隔夜的炒饭：353期的封绘让我下了一个决心，就是明年一定要买台PSV来玩玩。原因竟然是《讨鬼传 极》的开场CG火楼被牛头金刚打下悬崖时的脸部特写，我顿时和我的小伙伴都惊呆了（虽然木有小伙伴在场），之后令我久久不能忘怀，所以我决定从了她……什么，你问我为什么不现在买，囊中羞涩什么的我会乱说嘛（笑）。

失忆的天然呆吃货是火楼的一大萌点，所以353期我是费尽唇舌才让火楼姐姐当上封面的！炒饭同学你应该赶紧买，然后跟自己的同类稀饭一起联机。

楼上的发言让我不知道该怎么吐槽，不过组队的时候我不太喜欢带她出去，开了命之楔经常莫名其妙就掉血了有没有!

编辑部 游戏风向标

- 中土 摩多之影｜4人
- 绝对绝望少女 弹丸论破间章｜3人
- 零 濡鸦之巫女｜3人
- 极限竞速 地平线2｜3人
- 欧米茄五重奏｜3人
- 驾驶俱乐部｜3人
- NBA 2K15｜3人
- 英雄传说 闪之轨迹Ⅱ｜2人

这哪里是《闪之轨迹》，应该是"心塞轨迹"才对!

——在《闪之轨迹Ⅱ》序盘被某俩BOSS折腾得筋疲力尽的秋沙雨吼道。

我们都被某人给耍了!

——通关《绝对绝望少女》后才发现丰口惠美配的是哪个角色的秋沙雨在屏幕前"吃了一斤"

游戏系统"参考"到了这个地步，也是蛮拼的

——对着《中土 摩多之影》中各种既视感的战斗系统和潜入系统，稀饭不仅感叹道。

终于能玩到地雷厂出品满帧数的PS3游戏了！感动!

——宇宙人对《欧米茄五重奏》的评价让人看不透他是废萌黑还是真萌豚的话。

密花姐姐简直人如其名，滴水不漏。

——《零 濡鸦之巫女》本应该是恐怖游戏，到宇宙人手上怎么就变味了。

游戏机实用技术网络视频有奖大调查!

不知不觉,《游戏机实用技术》的网络视频部已经组建了一整年了,在这精彩纷呈的日子里,以雪楠和林克斯为首的视频编辑们为大家贡献了众多令人难忘的节目内容,包括游戏黄金眼、共斗频道、最上游、格斗派系还有目前正在锐意进行的斗鱼直播频道等等。为了让这个充满了朝气的新团队能够更好地为玩家创造全新的观影体验,本次读编往来,我们将会特定进行一次调查,请各位读者们把你们的意见和建议都告诉我们,让我们努力做得更好。各位读者可以通过我们的邮箱 ucg@ucg.cn,官方微博和微信回答以下问题,被抽中的读者还会获得幸运奖品:ACG 工作室推出的“我爱游戏”主题 T 恤一件,名额共五个,记得不要错过哦!





问题 1:各位读者大人,你们知道《游戏机实用技术》已经开通了网络视频了吗?

问题 2:在网络视频的节目中,你最喜欢的是哪一个?

问题 3:《游戏机实用技术》每期赠送的光盘您都会看完吗?使用率如何?

问题 4:我们的游戏光环节目也会在制作完成后第一时间传到网络视频中,请问你现在是更喜欢用网络视频还是用游戏光环光盘观看我们的视频内容?

问题 5:以后你还希望在 UCG 网络视频中看到什么样的节目内容?

问题 6:你希望日后我们是更多地使用网络视频还是视频光盘来发布我们的视频节目?



有奖调查的截止时间为:2014 年 10 月 24 日

微信 断罪之剑:感觉 UCG 最近来了不少新人啊,每次看光盘和读编的时候总有些没见过的新面孔,而且也没在小编寄语里见过,能不能抽空集中介绍一下?

由于 UCG 现在有了视频部和网络部,所以今年确实增加了不少新人。这里就简单介绍一下吧!

梦叶:原型就是在读编里的大河马,土豪一个,今年编辑部风云人物的有力竞争者,言行各种出人意料。平时主要负责微博微信的更新,兼职英文翻译。偶尔还配配音,被听众吐槽是弱受音,深受好评。(汗)

大汉:和梦叶的工作差不多,不过是日语人才,经常国内出差没事儿乱跑。FF 真饭。另外很多人第一次看到他的名字时都会想到彪形大汉,其实这个“大汉”是“犯强汉者虽远必诛”里的那个汉。

林克斯:非编,主要负责最上游栏目,机器人爱好者,《机战》铁杆,没事就拉编辑来战几局《GVG》。同时是鬼畜作品爱好者,闲来无事自己也动手做一些,《皮卡丘大量发生中》就是其代表作。

SOS:同为非编,现为视频黄金眼栏目负责人。喜欢的东西非常杂,昨天还跟着纱迦一起打牌,今天就被梦叶拉下模型坑,明天又跳去玩各种奇葩游戏。和梦叶是好基友。

布洛:唯一的非编妹子,现为杂志光盘负责人,有意见的话请告诉她哦!以前喜欢郭敬明,不过最近升华了。平日里和编辑们关系良好,唯一不开心的是经常因普通话不够标准而弄笑话。

雪楠:非编负责人,大家平时看到的视频节目里,几乎所有的栏目包装和创意全部出自他的手中,技术高超,曾受外国媒体好评。本身是《街霸》和暴雪爱好者,闲来无事最喜欢拉伽蓝练两局,《格斗派系》栏目就是这样诞生滴~

Email 解松:小编们你们好,我是来回往返了 6 次报刊亭才又买到了久违了的 UCG。2002 年的时候,我大学入学,然后买了第一部游戏主机——PS2。然后买游戏玩,朋友推荐了 UCG 的杂志。慢慢地便成了生活必需品,几乎所有高数课都是靠 UCG 支撑下去的,哈哈。

后来大学毕了业,实习、工作、再后来成家,慢慢地游戏都快淡出我的世界了。今年看到了 PS4 的发售宣传,于是脑子一热便买了一部主机,顺带还入手了《最后生还者》、《357 猛将传》现在都是奖杯 100% 了 ~~

不过心里总觉得缺了点儿什么,直到前几天才意识过来,少了 UCG 啊!于是乎去报刊亭开始守候,一天两次的去查询 连卖报小哥都认识我了,哈哈。皇天不负有心人,某天晚上终于买到了。

之后一口气看了一上午,挺感慨的。小编寄语里只剩下纱迦和胜负师认识了,其余的都是新面孔啊对我来讲。好怀念以前一起打 353 时候看纱迦写的攻略,我记得我当时还挑出了一个印刷错误,就是孙策的 10 级武器要在撤退前消灭武将……

12 年过去了,这颗对游戏热爱的心依旧没有变,准备再次拿起手柄,奋战奋战!虽然有些晚了,但还是要祝各位小编们(新老都算上纱迦的装束完全不一样了 胜负师面具还在!)节日快乐!游运昌隆!

能够看到老读者重新回到我们的大家庭总是令人欣喜的事情,看来随着次世代的诞生,又撩动了不少老玩家们的游戏瘾,加上国行 Xbox One 终于发售,应该有不少原本因为生活节奏变化而把游戏爱好退居其次的读者也准备摩拳擦掌地回归了吧?各位读者要是身边有这样的朋友,不妨也“安利”一下我们 UCG 哦~~

微信 ruki:看了 TGS 特刊,小编说洗澡后喝牛奶很不错,我刚洗了澡准备大口喝冰牛奶中,肚子之后不会有问题吧,小编?!(o^^o)

日本那边确实有不少人喜欢洗完澡喝牛奶,很多动漫作品里也都有类似的桥段。不过我觉得这还是看个人体质而定吧,洗完热水澡一口气灌下冰牛奶什么的,最好还是谨慎一些。

难道不是在寒冷的冬天洗完澡后去户外喝啤酒配炸鸡么?

你又在黑韩剧脑残粉的美编小慧了,小心她一生气乱排你的东西。



Email：liufeng：UCG的各位小编你们好，本人是一名不折不扣的火影迷。说来惭愧，由于平时玩游戏的时间很少，前不久才刚入手了PS3的正版机器，首先想到的就是玩和《火影忍者》相关的游戏。看到最近有新作刚刚发售，想问问各位值不值得入手，毕竟新出的游戏价格都太高了，先谢谢你们了。

这位读者太客气了，解答游戏相关问题是我们应该做的。如果你是初次尝试"《火影忍者》系列"的游戏，那我建议你可以先试试前作《火影忍者终极忍者风暴3》，一来是这款游戏已经降到了较为合理的价位，二来大魄力的BOSS战斗一定会让喜爱火影的你大呼过瘾。虽然战斗系统不是最新的，但可以先熟悉基本操作，足够玩上一段时间了。这款游戏还有比较新的完全版，PS3上同样有官方中文版，觉得价格合适的话就入手吧。

欢庆Xbox One首发 首发成就大抽奖!



2014年9月29日，一个值得所有中国玩家铭记的日子，在十多年的暂别之后，完全为中国玩家而打造的家用游戏机再一次出现在我们的面前，而这一次，先一步踏入我们市场的，是微软的次世代主机Xbox One。我们非常幸运地得到了一套首发版的国行Xbox One，能够第一手体验这台专属于我们的主机，同时也得到了一个国行Xbox One的首发成就兑换码。小编们决定把这个成就贡献出来，让读者们也有机会体验一下获得首发成就的荣耀感。在11月8日之前，只要读者们在我们的邮箱ucg@ucg.cn或是官方微博或微信上留言，对国行Xbox One发售送出一句祝福语，即可有机会获得国行Xbox One首发成就一个！仅此一枚，各位成就饭们记得不要错过咯！

Email 如月tuki：买到353期杂志时顺手翻了一遍，翻到55页时吓了一跳，心说都什么年代了UCG还在做画风如此古朴的游戏？再往前翻两页，才发现是《塞尔达无双》的研究……不得不敬佩任天堂也是蛮拼的。

《塞尔达无双》毕竟是一款外传向的游戏，在扩展新玩家群的同时塞一些服务粉丝的小捏他也是可以理解的，《塞尔达无双》那块复古地图可是系列初代作的世界地图呢。

别说你了，之前我和秋沙雨同学分配到一个小组校稿，我拿到她的攻略时还以为她打印错了呢。

Email 哼唧哼唧：听闻《猎天使魔女2》首周销量只有3万多套，于是去查了一下当年《猎天使魔女》日本首周的销量，发现是PS3和X360双版本加在一起一共20万套。都说如果没有任天堂的资助，可能这个系列也不会有续作了。但看着这首周的销量，我真不知任天堂的出手相助究竟是帮了这个系列一把，还是将这个系列推向了无尽的深渊啊！

不妨往好处想想，既然神谷英树自己都说要感谢老任的支持，作为玩家还有什么值得怀疑的呢？而且游戏本身素质也对得起续作的名义，开发商得靠发行商才能开工，除非他们哪天跑去众筹了，否则没有任天堂的投资，《猎天使魔女2》都得半途而废，甚至不再有续作面世，那才是让人可惜的。

作为硬件平台的建设者，任天堂对比其他两家确实有些不够给力。但是长年经营低龄市场，研发低成本产品想要出奇致胜，又让消费者对任天堂的印象定格。主机卖不动，连带第三方优秀作品也卖不动，只能说是无可奈何了。

现在还得担心这一作卖不动，然后又没有下家继续砸钱，然后就没有然后了！

你再看看这次《零 濡鸦之巫女》的销量，哎……

Email 山水甲天下：这次TGS的生放太多了，我都快看不过来了，前两年的生放很多都只能在结束后去油管下到电脑里慢慢回味，但是少了些看现场直播的兴奋感。前两天瞅了一眼BNGI的官网发现原来《传说》每个月都有生放，作为"传说死忠"的秋沙雨想必是一个也没落下。

秋沙雨UCCU，读者们都已经把你的本性给琢磨透了！

基本上每个月都能看到她在说"再过××天就有《传说》的生放了！"

其实今年TGS的所有《噬神者》生放我也一个都没落下，看完之后我脑子里就剩下三个字……买买买。

好姬友你这是打算把肾都捐给BNGI吗！

Email 洛克人炸飞了我：最近在玩3DS的《任天堂全明星大乱斗》，某天也看到UCG直播频道在玩这个游戏。我想说这个游戏真是太逗了，因为《动物之森》的村长有着一双明亮的眼睛，和善的眼神深深吸引了我，所以一开始我就选中了这个杀人——不对，这个可爱的村长。然后我发现老任居然还给村长很好的待遇，跟其他角色单纯换换衣服颜色不同，村长的大头建模就有好几种（或许是直接从动森借过来的），还有男有女，丢花盆放烟花玩气球什么的简直要笑抽了我。可是后来用着用着，我发现村长好弱势啊，进去世界连线单挑，被洛克人一套连招就打飞了……果然还是因为眼神太和善了吗？

村长的复归能力，也就是被打飞之后回到场上的能力可以说是这次大乱斗中首屈一指的，无论是从侧边发射"埴轮君"飞弹顺便炸人，还是戴上气球头盔飘来飘去，都可以让你在彻底被打飞之前慢慢折磨对手的耐心。当然了，这种逆天的复归能力代价还是蛮大的，两种复归的方式都有比较大的硬直，而且往往会被有意识地预判降落点，结果村长就一直被打飞了回来，回来被打飞……村长大多数技能都需要贴近对手，或者说都非常被动。个人感觉防御后回避的动作尤其重要，另外埴轮君和种树都是防御的好办法。更重要的是，我在被掌握了连招的洛克人打挂了十几二十次之后，终于想起了村长的最强必杀技——"什么都塞进裤兜"！是的，当我把洛克人的蓄力炮弹收掉，再从裤兜掏出来立马把他砸飞的那一刻，真是十分之愉悦……



顽皮狗 30 周年纪念画展 图赏

索尼旗下著名的第一方游戏工作室顽皮狗在今年迎来了成立 30 周年的纪念日，为了庆祝这个日子，工作室在美国南加州的 Alhambra 艺术馆举办了为期两周的艺术画廊展，咱们 UCG 的忠实读者——霍比特人同学也亲临现场，并拍摄了不少照片，这里便精选几张和读者们分享。



各个作品里的角色齐聚一堂，谁会是最后的大赢家！



这种风格的《最后生还者》，感觉如何？



诸多珍贵的原画



还记得古惑狼吗？



好姬友，这风格大赞



环绕着众多签名的超大概念画，简直是无价之宝。

如果你喜欢UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌UCG，请在这里发泄你所有的不满！

本期奖品





《英雄传说 闪之轨迹 Ⅱ》手提袋2个
TGS会场限定团扇4把

350 期奖品

大奖
天闻角川提供 PSV《刀剑神域 虚空断章》中文版一张（带小编签名）
天闻角川提供的《刀剑神域》折扇 10 把

大奖得主：
刘子洋 山西省

折扇得主：
龚鹤建 江苏省
liangruijian@126.com liangruijian
463487583@qq.com 张雨泽
28890861@qq.com 某个角色（执著）
sakura1983@21cn.com はるか
1794747103@qq.com 苏格拉没有底
641546448@qq.com 淡定。奢华
749831984@qq.com (╰_╯)#
hermanqiu@21cn.com hermanqiu
gejijihua@163.com 111

本期问题

1. 你对本期杂志的评价如何？
2. 你对国行 Xbox One 的发售有什么看法？

本期互动信箱抽奖活动的截止时间为 2014 年 10 月 23 日，以发件日为准。

1 电子邮件：ucg@ucg.cn
2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮编：730000

邮购信息

请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址、联系电话务必详细、字迹务必工整。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或 Email 联系。

友情提示：请严格按照邮购地址填写汇款单，以免造成退款，谢谢！

游戏·人

《游戏·人》读者服务部现提供以下邮购服务：



邮购地址：兰州市邮政局东岗99号信箱
《游戏·人》读者服务部（收）
邮政编码：730020
电话：0931-8674805
Email：gamers@263.net

《游戏·人》第 55 辑，定价 18 元。《Xbox 360 专辑》第 14 辑、第 15 辑、第 18 辑、第 19 辑，定价 32 元，第 21 辑、第 22 辑、第 24 辑，定价 35 元。《PS3 专辑》第 24 辑、第 25 辑、第 26 辑，定价 35 元。

游戏机实用技术

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购：



邮购地址：
兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮政编码：730000
电话：0931-8668378
Email：ad@ucg.cn

总第 205、210、215、271、274、275、287、295 期，定价 12 元 / 期。总第 220、225、226、232、247、257、265 期，定价 9.8 元 / 期。总第 229 期，定价 15 元。总第 207、267・268 期，定价 19.6 元 / 期。总第 277、301、311 期，定价 18 元 / 期。总第 313、337、356 期，定价 14 元 / 期。总第 354/355 合刊，定价 28 元。

掌机王SP

《掌机王》读者服务部现提供以下邮购服务：

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）
邮政编码：730020
电话：0931-4867606
Email：pgking@263.net



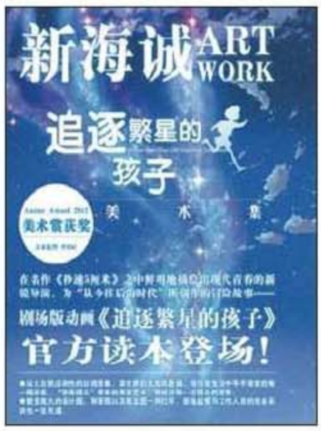
《掌机王 SP》：第 96、104 ~ 107、109 ~ 111、113 ~ 115、131、133、158 辑，定价 9.8 元；160、171、178、183 辑，定价 12 元；103、151，定价 14.8 元；164、187 辑，定价 16 元。203 ~ 206，定价 18 元。216、219 辑，定价 14 元。217 ~ 219、225、226 辑，定价 19.8 元；
《口袋玩家》：28、38、42 ~ 46、54、55 辑，定价 16 元。第 62 ~ 64、75 ~ 78、80、81 辑，定价 18 元。
《3DS 专辑》：Vol.8、Vol.9，定价 35.00 元。《PSV 专辑》：Vol.9、Vol.11，定价 35 元。《PSV 宝典》：定价 28 元。《PSP 专辑》：Vol.3，定价 25 元；Vol.6：定价 28 元；Vol.14：定价 32 元。《NDS 专辑》：Vol.2：定价 25 元。《NDS 宝典》：定价 28.00 元。《口袋妖怪 2014 完全大图鉴》：定价 68 元。《怪物猎人狩猎志》：Vol.6，定价 12.00 元；Vol.11、13，定价 18.00 元。《怪物猎人 4》狩猎攻略本：定价 45 元。

动漫游工作室

动漫游工作室现提供以下邮购服务：

邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局37号信箱 动漫游(ACG)读者服务部（收）
邮政编码：730010
电话：0931-8663118
Email：acgbook@163.com

《新海诚 追逐繁星的孩子 美术集》，定价 42 元；
《怪物猎人同人画集》，定价 38 元；
《街头霸王幻彩珍藏》，定价 25 元；
《怪物猎人 3 官方小说 闪光的猎人》第 2 辑，定价 9.8 元 / 辑
《怪物猎人 2 官方小说 疾风之翼》第 1、3、4，定价 9.8 元 / 辑；
《模魂志》第 77、79、84 ~ 87、95 期，定价 22 元 / 期。



小编寄语

努力工作,拼命玩!

胜负师

本期个人签名
在黑暗中潜行

【铂】国庆假期本来是要和老婆孩子回老家玩儿几天的,不过父母觉得我们带个孩子跑来跑去不方便,也待不了几天,所以改成他们过来,于是这一期便尽享“家有二老,如有二宝”的福气。

【金】UCG的斗鱼直播最近还挺频繁的,有不少新老观众前来捧场,还有读者问我要不要也开个自己的直播间。这个嘛……兴趣倒是有,就是时间上不太能保证,希望有机会试一试。

【银】问乐小壕蹭了个《火影 变革》,新的乱斗模式打一下觉得还行,但也驾不住这么多场次,重复再重复,多少有些食之无味、弃之可惜的意思。《火影》漫画就快完结了,希望游戏系列能有再度飞跃的一天。

【铜】越来越觉得自己平日里的言行对儿子的影响巨大,看来在他面前连“我靠”这样的口头禅也不能乱说了。

稀饭

本期个人签名
《德拉诺之王》资料片前夕赶紧开啊!!

【游】因为好奇于游戏内容,顺便缅怀童年,便下了一个《愤怒的小鸟 变形金刚》玩一玩,把整体系统摸熟只用了十分钟,之后就是穷极无聊的刷刷刷,然后发现这游戏竟然还有像《迪士尼无限》的卖玩具解锁人物的设定,不得不感叹这种一本万利的商业合作我实在欣赏不来,这游戏还是赶紧删了,免得毁童年。

【剧】《歌谭》、《闪电侠》、《绿箭》、《神盾局特工》外加一个《康斯坦丁》,这个下半年是不缺超级英雄题材电视剧追了,不过要说最能让我迫不及待去看的,果然还是《疑犯追踪》啊,最新的第四季变化颇大,故事的主线虽然没有完全铺开,但已经渐入佳境了,期待着这季还有哪家大BOSS可以登场来震撼我一下。

【书】最近断断续续地看完了《阴阳师》的第一卷和第二卷,感觉并没有想像中那么精彩,虽然也有一些故事颇有亮点,但整体来说是风格与氛围大于剧情手法的作品,能不能接受还真要看读者对于那个光怪陆离的平安时代有着什么样的看法,反正我是马马虎虎吧,但起码现代小说读起来比古代故事更轻松,所以还是会一点点地把目前有推出的连载全部都看完吧!

【画】《成人童话》的漫画已经被汉化到61集,剧情越来越精彩,啃生肉的欲望也越来越强烈了,正好有朋友成功通过了前去美国定居的签证,在恭喜他之余,也在考虑着是不是要求代购一批原版的《成人童话》漫画合集来收藏一下,不过我的钱包君真能活到那一天么……



秋沙雨

本期个人签名
モノクマがいれば~chらは无敌~

●《热情传说》多达30家的店铺特典简直看得人心力憔悴,不过好在目前能吸引到我的就只有7-11的换装而已。手游的《星光传说》配信了《世界传说 梦幻同盟》的活动,在地图战斗时还特地把角色换成了主角之一的那哈特,顿时就感觉这活动高大上,因为平时都只能使用六个主角来进行地图战斗。《链接传说》前段时间配信的剧本活动主角是两个手游的原创角色,不过剧本还算是不错,顿时就对两个角色好感度上升了不少。所以说角色自身的设定再怎么出色,没有剧本的支撑也是爱不起来的。

○最近一段时间一直在刷《绝对绝望少女》,游戏里小孩子们唱的童谣可以用来操纵野兽黑白熊,所以一周目时听到歌都会吓出冷汗。但是听多了之后意外地带感,虽然歌词听起来血淋淋的,据说歌词是剧本小高和刚写的,现在平时赶稿时偶尔还能哼两句,日后可以用来当做手机铃声了,我那用了两年的兔美主题曲差不多也可以换了。

宇宙人

本期个人签名
没能去看中惠光城是国庆期间的一大遗憾。

☆国庆放假之前在斗鱼上面直播了《零 濡鸦之巫女》,边玩游戏边看大家的吐槽甚是欢乐,不过自己路痴的属性也表露无遗,实在是非常感谢一直坚持陪我迷路到最后的观众。

★说起来直播的时候被人吐槽普通话说得不准,这让我不禁回想起三年前还在当电话客服的时候,因为是接香港那边的电话,所以那时候经常被部分(强调一下只是很小部分)无理取闹的人吐槽我口音是“大陆腔”,还被说了些比较恶劣的话。于是乎,我发现自己似乎站在两种语言群体之间一个颇为尴尬的位置。其实“播主你的普通话说得太水了”这话还能让我欣然接受,反而“播主你的普通话好萌”这话让我大受打击!

☆《零》的直播通关之后我就火速跑去车站买票,正好赶上7点那趟长途车最后一个座位,渡过了一趟有史以来最憋屈的长途车旅程,不是因为没洗手间,而是因为那趟车为了躲开塞车而绕路了,最后原本3个小时的车程拖到了凌晨1点才能回到家。不过后来第二天我爸说,某个他认识的朋友坐了8点的那趟车,因为没绕路结果第二天下午1点才回到家,接近17小时的车程……看来我还是很走运的。

初心者

本期个人签名
看完骗钱大师剧场版,差点就想搞一套蓝光。好险。

玩《猎天使魔女2》时完全就是把GamePad当成大号掌机来使,由于按键手感很好,实际上(搁在桌面)长期使用也不是不能够接受。只不过经常会奇怪地忽略了Y/B按键,而且各种触屏操作用在这种硬核动作游戏上面,感觉十分地……有趣,另外有好几次出现了夸张的卡顿,吓得我都坐在了地上。不知道是无线信号干扰还是什么问题?如此一来我对这个设备的好感度又下降了一截。

十月新番佳作好多,目前扫雷过关的有憋了好久终于前魂爆发的《甘城光辉游乐园》,戴着幼女面具讨论工口漫画的《电器街的书屋》,怎么看都是空之境界味道的《Fate/stay night》,以及画面和配乐超级脱节的《七宗罪》,好吧其实都是热门番,不用我推荐大家都在看……

乐小游

本期个人签名
总算有点秋天的样子了



【旅游】趁着截稿后的假期陪女朋友去了一趟厦门，虽然我俩都是从小在海边长大，但当地的风土人情还真是给人带来了意外之喜。由于好久没有出门旅游，所以白天走景点时还真是累得喘不上气。好在去的时候还没到恐怖的十一黄金周，鼓浪屿等旅游胜地还不至于人满为患。品尝了众多厦门美食后发现，大部分食物都打着台湾的旗号，味道也是赞不绝口。看来接下来的行程是非去台湾不可了，吃货的内心，你们懂得。

【FIFA】由于来到编辑部后将自己PSN主号换成了新的，所以之前的奖杯和存档什么的也一并消失了。最令人痛心的还要数积攒了多年的FIFA游戏等级，由于关系到道具解锁等要素。重新练起来真心头疼，看来想要潇洒地与过去说再见并不是那么容易啊。



纱迦

本期个人签名
惟有门前镜湖水，春风不改旧时波。



★国庆期间回了一趟老家。从编辑部所在地坐飞机，只需要90分钟，突然一下子坐这么短时间的飞机，还真是不习惯。上飞机还没来得及睡着，就已经到家啦！我已经有两年没回老家了，看到亲人们个个幸福安康，朋友们个个事业有成，真是说不出的开心。

★老家的变化还真是大，两年不见，一个个地标建筑拔地而起，不得不让我感叹发展之快。就是物价也涨得十分夸张了，小时候最爱吃的顶好牛面粉，已经飙升到了11块5一碗，当然比起编辑部所在地来那还是不值一提。

★以前总觉得老家很大，走亲访友总是要坐上半个小时甚至更久的车。这次回家因为时间有限，全部开车代步行走，结果发现原来这些地方都这么近。这才醒悟过来，小时候我是以步行和公交来体感距离，如今是自己开车，自然会有这么大的偏差。顿时又有一种说不出的感悟。

★游戏大潮就要来了！目前已预定《使命召唤 先进战争》和《真·三国无双7 帝国》，届时也会以直播方式在UCG的斗鱼频道里出场，请大家届时捧个场啊！

八重樱

本期个人签名
整宿整宿做梦都在练习拍照……



★《Fate/stay night》又有新动画了，而且这次走的还是我最爱的UBW路线！第一话的画面就给跪了，和当年的TV版相比简直就是天壤之别，制作经费妥妥足啊！请保持这个状态一直到最终话吧！其实我挺好奇红A见到Saber时的心里活动的，莫非会是："我勒个去，前女友出现了！"

☆《零 濡鸦之巫女》深羽的剧情真挺毁三观的，感觉制作人花了十年时间挖了一个好大的坑，或者该说是蓄力了十年的一击猛拳，绝对可以把老玩家们打得一愣一愣的。原本做游戏直播时，曾和读者们说，假如条件允许的话我会把游戏中的全文档一并翻译出来。我是翻译出来了没错，但是攻略连带全文档一共排了34页出来……这对于一本杂志来说已经远远超乎了一篇攻略能承受的范围，所以被责编大人怒砍了orz。不过大家也不用伤心，在本月下旬，我们会推出一本《零 濡鸦之巫女》的专辑，包含全文档翻译、剧情梗概、噩梦难度无伤通关影像、全结局影像等内容，详情大家可以翻阅本期杂志封底的广告，谢谢大家的支持！

哪尼

本期个人签名
Fight 哒哟！



◆10月份的重头戏毫无疑问是《王国之心2.5》了，《2》和《BBS》是整个"《王国之心》系列"里我最喜欢的两作，因此这个高清版可谓是意义非凡。不过由于之前用模拟器重温过一遍2代的最终混合版，因此在PC的各种高清插件抗锯齿优化面前，PS3这个所谓的高清化其实有些也只能说是一般般啦，惟一的优势大概就是终于可以用日文字幕+日语语音这样正常的形式来体验最终混合版的内容了。至于隐藏影像么，我反正是越来越看不懂了，索性也就不纠结了。

◆说起来野村哲也不当《FF XV》的导演也就罢了，竟然还跑去和初音合作。那张野村味十足的初音设定图看得我都醉了，只不过3DCG里的形象多少有些惊悚，之后公开的Play Art改更是美得让我有些无法直视，嗯，考验真爱的时刻到了。



伽蓝

本期个人签名
以后没得骂火影了，有点小失落。



开坑太多果然是一件让人烦恼的事，最近不仅一时兴起想好好学打《苍翼默示录》，然后AFK多年的《魔兽世界》又开始捡起来玩PVP，无奈自己总觉得玩这类对抗性游戏就必须以赢作为目的，以此驱使就会不自觉投入很多时间去研究，而游戏的成就奖杯又爱打全，加上有时心血来潮买的模型……下班回家往往因为不知玩什么好而干耗了一个晚上，连娱乐都要规划，心好累。

国庆期间各大电器卖场都纷纷搞特价活动，我也趁机入了一台大索尼的65w950B电视，对于我这种习惯网购的人来说，不得不说电器卖场的水分实在太高，销售员说的什么特价都至少虚标两三千，最后我只好拿出手机用他们自家app上面显示的价格作准，最终虽然对方表示实体有成本，但是只比网上价格多收200块，同时送我一个挂墙支架，这么一抵，感觉好像还赚了，最重要是用网购价格享受实体购物的乐趣，真棒！

NEW GAME SCHEDULE

新作发售表

红色字体为注目游戏
蓝色字体为中文版游戏

本表所收录的游戏发售时间为
2014.10.11-2014.01.27

■ 推荐度由高到低依次为 S、A、B、C 级。

掌机平台近期的焦点当属《怪物猎人 4G》的发售，不知各位猎人们是否已经开始新一轮的狩猎呢？而对于家用机而言，每年年底都是大作的集中井喷期，然而游戏太多，时间这段时期可以说是玩家最幸福也是最痛苦的日子！值得一提的是，原定于 11 月 11 日发售的竞速游戏《飙酷车神》延期到 12 月 2 日发售，期待本作的玩家可要注意了哦！

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2014 年 10 月					
14 日	行尸走肉 第二季	The Walking Dead: Season Two – A Telltale Games Series	Telltale Games	文字冒险	美版
14 日	边境之地 前续	Borderlands:The Pre–Sequel	2K Games	角色扮演	美版
14 日	邪恶深处	The Evil Within	Bethesda Softworks	动作冒险	美版
15 日	邪恶深处	The Evil Within	Bethesda Softworks	动作冒险	中文版
21 日	跳舞吧 2015	Just Dance 2015	Ubisoft	音乐	美版
23 日	超级英雄世纪	スーパーヒーロージェネレーション	BNGI	策略角色扮演	日版
28 日	忍者神龟 变种危机	Teenage Mutant Ninja Turtles: Danger of the Ooze	Activision	动作	美版
28 日	WWE 2K15	WWE 2K15	2K Games	体育	美版
2014 年 11 月					
4 日	使命召唤 先进战争	Call Of Duty Advanced Warfare	Activision	主视角射击	美版
11 日	数码宝贝 全明星大乱斗	Digimon All–Star Rumble	BNGI	动作	美版
11 日	乐高蝙蝠侠 3 超越哥谭	LEGO Batman 3: Beyond Gotham	WB Games	动作冒险	美版
11 日	刺客信条 叛变	Assassin's Creed: Rogue	Ubisoft	动作冒险	美版
11 日	刺客信条 叛变	Assassin's Creed: Rogue	Ubisoft	动作冒险	中文版
13 日	胜利十一人 2015	World Soccer Winning Eleven 2015	Konami	体育	日版
13 日	电击文库 格斗巅峰	电击文库 FIGHTING CLIMAX	SEGA	格斗	日版
18 日	龙之世纪 宗教审判	Dragon Age: Inquisition	EA	角色扮演	美版
18 日	孤岛惊魂 4	Far Cry 4	Ubisoft	主视角射击	美版
18 日	逃出死亡岛	Escape Dead Island	Deep Silver	动作冒险	美版
18 日	小小大星球 3	LittleBigPlanet 3	SCE	平台动作	中文版
18 日	中土 摩多之影	Middle–earth: Shadow of Mordor	WB Games	角色扮演	美版
20 日	真・三国无双 7 帝国	真・三国无双 7 Empires	Koei Tecmo	动作	日版
27 日	生化危机 HD 重制版	BioHazard HD Remaster	Capcom	动作冒险	日版
2014 年 12 月					
4 日	罪恶装备 Xrd SIGN	Guilty Gear Xrd –SIGN–	Arc System Works	格斗	日版
4 日	假面骑士 召唤大战	假面ライダーサモンライド	NBGI	动作	日版
11 日	第一神拳 The Fighting	はじめの一歩 THE FIGHTING	NBGI	动作	日版
11 日	光明之响	シャイニング・レゾナンス	SEGA	角色扮演	日版
11 日	光明之响	光明之响	SEGA	角色扮演	中文版
18 日	哥斯拉	ゴジラ	BNGI	动作	日版
18 日	高达破坏者 2	ガンダムブレイカー2	BNGI	动作	日版
2015 年 1 月					
22 日	热情传说	テイルズ オブ ゼスティリア	BNGI	角色扮演	日版
27 日	泯灭之光	Dying Light	WB Games	动作冒险	美版
27 日	黑道圣徒 冲出地狱	Saints Row: Gat Out of Hell	Deep Silver	动作冒险	日版
1 月内	真・三国无双 7 帝国	真・三国无双 7 帝王传	Koei Tecmo	动作	中文版

PLAYSTATION4

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2014 年 10 月					
14 日	无间龙头 加强版	Sleeping Dogs: Definitive Edition	Square Enix	动作冒险	美版
14 日	行尸走肉 年度版	The Walking Dead: A Telltale Games Series – Game of the Year Edition	Telltale Games	文字冒险	美版
21 日	行尸走肉 第二季	The Walking Dead: Season Two – A Telltale Games Series	Telltale Games	文字冒险	美版
14 日	邪恶深处	The Evil Within	Bethesda Softworks	动作冒险	美版
15 日	邪恶深处	The Evil Within	Bethesda Softworks	动作冒险	中文版
21 日	跳舞吧 2015	Just Dance 2015	Ubisoft	音乐	美版
28 日	NBA Live 15	NBA Live 15	EA	体育	美版
28 日	WWE 2K15	WWE 2K15	2K Games	体育	美版
28 日	堕落之主	Lords of the Fallen	BNGI	动作冒险	美版
30 日	御姐武戏 Z2 混沌	お姉チャンバラ Z2 ～カオス～	D3 Publisher	动作	美版
2014 年 11 月					
4 日	使命召唤 先进战争	Call Of Duty Advanced Warfare	Activision	主视角射击	美版
4 日	疯兔入侵	Rabbids Invasion	Ubisoft	动作	美版
11 日	乐高蝙蝠侠 3 超越哥谭	LEGO Batman 3: Beyond Gotham	WB Games	动作冒险	美版
11 日	刺客信条 大革命	Assassin's Creed Unity	Ubisoft	动作冒险	美版
13 日	刺客信条 大革命	刺客教条 大革命	Ubisoft	动作冒险	中文版
13 日	胜利十一人 2015	World Soccer Winning Eleven 2015	Konami	体育	日版
18 日	龙之世纪 宗教审判	Dragon Age: Inquisition	EA	角色扮演	美版
18 日	小小大星球 3	LittleBigPlanet 3	SCE	平台动作	中文版
18 日	孤岛惊魂 4	Far Cry 4	Ubisoft	主视角射击	美版
18 日	横行霸道Ⅴ	Grand Theft Auto V	Rockstar Games	动作冒险	美版
20 日	真・三国无双 7 帝国	真・三国无双 7 Empires	Koei Tecmo	动作	日版
2014 年 12 月					
2 日	飙酷车神	The Crew	Ubisoft	竞速	美版
4 日	罪恶装备 Xrd SIGN	Guilty Gear Xrd –SIGN–	Arc System Works	格斗	日版
9 日	劳拉与奥西里斯神庙	Lara Croft and the Temple of Osiris	Square Enix	动作冒险	美版
11 日	信长的野望 创造 with 威力加强版	信長の野望・創造 with パワーアップキット	Koei Tecmo	策略模拟	日版
2015 年 1 月					
27 日	泯灭之光	Dying Light	WB Games	动作冒险	美版
27 日	黑道圣徒Ⅳ 高清连任版	Saints Row IV: Re–Elected	Deep Silver	动作冒险	美版
27 日	黑道圣徒 冲出地狱	Saints Row: Gat Out of Hell	Deep Silver	动作冒险	美版
1 月内	真・三国无双 7 帝国	真・三国无双 7 帝王传	Koei Tecmo	动作	中文版

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2014 年 10 月					
14 日	行尸走肉 第二季	The Walking Dead: Season Two – A Telltale Games Series	Telltale Games	文字冒险	美版
14 日	边境之地 前续	Borderlands:The Pre–Sequel	2K Games	角色扮演	美版
14 日	邪恶深处	The Evil Within	Bethesda Softworks	动作冒险	美版
21 日	幻想曲 音乐进化	Fantasia: Music Evolved	Disney	音乐	美版
21 日	跳舞吧 2015	Just Dance 2015	Ubisoft	音乐	美版
28 日	忍者神龟 变种危机	Teenage Mutant Ninja Turtles: Danger of the Ooze	Activision	动作	美版
28 日	WWE 2K15	WWE 2K15	2K Games	体育	美版
2014 年 11 月					
4 日	使命召唤 先进战争	Call Of Duty Advanced Warfare	Activision	主视角射击	美版
4 日	疯兔入侵	Rabbids Invasion	Ubisoft	动作	美版
11 日	数码宝贝 全明星大乱斗	Digimon All–Star Rumble	BNGI	动作	美版
11 日	乐高蝙蝠侠 3 超越哥谭	LEGO Batman 3: Beyond Gotham	WB Games	动作冒险	美版
11 日	刺客信条 叛变	Assassin's Creed: Rogue	Ubisoft	动作冒险	美版
13 日	胜利十一人 2015	World Soccer Winning Eleven 2015	Konami	体育	日版
18 日	龙之世纪 宗教审判	Dragon Age: Inquisition	EA	角色扮演	美版
18 日	孤岛惊魂 4	Far Cry 4	Ubisoft	主视角射击	美版
18 日	逃出死亡岛	Escape Dead Island	Deep Silver	动作冒险	美版
18 日	中土 摩多之影	Middle–earth: Shadow of Mordor	WB Games	角色扮演	美版
27 日	生化危机 HD 重制版	BioHazard HD Remaster	Capcom	动作冒险	日版
2014 年 12 月					
2 日	飙酷车神	The Crew	Ubisoft	竞速	美版
2015 年 1 月					
27 日	泯灭之光	Dying Light	WB Games	动作冒险	美版
27 日	黑道圣徒 冲出地狱	Saints Row: Gat Out of Hell	Deep Silver	动作冒险	日版

XBOXONE

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2014 年 10 月					
14 日	无间龙头 加强版	Sleeping Dogs: Definitive Edition	Square Enix	动作冒险	美版
14 日	**邪恶深处**	**The Evil Within**	**Bethesda Softworks**	**动作冒险**	**美版**
14 日	行尸走肉 年度版	The Walking Dead: A Telltale Games Series – Game of the Year Edition	Telltale Games	文字冒险	美版
21 日	行尸走肉 第二季	The Walking Dead: Season Two – A Telltale Games Series	Telltale Games	文字冒险	美版
21 日	幻想曲 音乐进化	Fantasia: Music Evolved	Disney	音乐	美版
21 日	跳舞吧 2015	Just Dance 2015	Ubisoft	音乐	美版
28 日	NBA Live 15	NBA Live 15	EA	体育	美版
28 日	WWE 2K15	WWE 2K15	2K Games	体育	美版
28 日	堕落之主	Lords of the Fallen	BNGI	动作冒险	美版
28 日	**日暮城狂欢**	**Sunset Overdrive**	**Microsoft Studios**	**动作冒险**	**美版**
2014 年 11 月					
4 日	**使命召唤 先进战争**	**Call Of Duty Advanced Warfare**	**Activision**	**主视角射击**	**美版**
4 日	疯兔入侵	Rabbids Invasion	Ubisoft	动作	美版
11 日	乐高蝙蝠侠 3 超越哥谭	LEGO Batman 3: Beyond Gotham	WB Games	动作冒险	美版
11 日	**光环 士官长合集**	**Halo: The Master Chief Collection**	**Microsoft Studios**	**主视角射击**	**美版**
11 日	**刺客信条 大革命**	**Assassin's Creed Unity**	**Ubisoft**	**动作冒险**	**美版**
13 日	**刺客信条 大革命**	**刺客教条 大革命**	**Ubisoft**	**动作冒险**	**中文版**
13 日	胜利十一人 2015	World Soccer Winning Eleven 2015	Konami	体育	日版
18 日	**龙之世纪 宗教审判**	**Dragon Age: Inquisition**	**EA**	**角色扮演**	**美版**
18 日	**孤岛惊魂 4**	**Far Cry 4**	**Ubisoft**	**主视角射击**	**美版**
18 日	**横行霸道Ⅴ**	**Grand Theft Auto V**	**Rockstar Games**	**动作冒险**	**美版**
20 日	真・三国无双 7 帝国	真・三国无双 7 Empires	Koei Tecmo	动作	日版
2014 年 12 月					
2 日	飙酷车神	The Crew	Ubisoft	竞速	美版
9 日	劳拉与奥西里斯神庙	Lara Croft and the Temple of Osiris	Square Enix	动作冒险	美版
2015 年 1 月					
27 日	泯灭之光	Dying Light	WB Games	动作冒险	美版
27 日	黑道圣徒Ⅳ 高清连任版	Saints Row IV: Re-Elected	Deep Silver	动作冒险	美版
27 日	黑道圣徒 冲出地狱	Saints Row: Gat Out of Hell	Deep Silver	动作冒险	日版
1 月内	**真・三国无双 7 帝国**	**真・三国无双 7 帝王传**	**Koei Tecmo**	**动作**	**中文版**

WiiU

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2014 年 10 月					
21 日	跳舞吧 2015	Just Dance 2015	Ubisoft	音乐	美版
2014 年 11 月					
11 日	乐高蝙蝠侠 3 超越哥谭	LEGO Batman 3: Beyond Gotham	WB Games	动作冒险	美版
18 日	索尼克音爆 崛起之诗	Sonic Boom: Rise of Lyric	SEGA	动作	美版
20 日	太鼓之达人 豪华盛宴	太鼓の达人 特盛り	NBGI	音乐	日版
21 日	**任天堂全明星大乱斗 for Wii U**	**Super Smash Bros. for Wii U**	**Nintendo**	**动作**	**美版**
2014 年 12 月					
4 日	假面骑士 召唤大战	假面ライダ－サモンライド	NBGI	动作	日版
6 日	**任天堂全明星大乱斗 for Wii U**	**大乱斗スマッシュブラザ－ズ for Wii U**	**Nintendo**	**动作**	**日版**

Nintendo 3DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2014 年 10 月					
11 日	**怪物猎人 4G**	**モンスタ－ハンタ－4G**	**Capcom**	**动作**	**日版**
23 日	世界传说 梦幻同盟	テイルズ オブ ザ ワ－ルド レ－ヴ ユナイティア	BNGI	策略角色扮演	日版
2014 年 11 月					
11 日	忍者神龟 变种危机	Teenage Mutant Ninja Turtles: Danger of the Ooze	Activision	动作	美版
11 日	乐高蝙蝠侠 3 超越哥谭	LEGO Batman 3: Beyond Gotham	WB Games	动作冒险	美版
13 日	海贼王 超伟大之战 X	ワンピ－ス 超グランドバトル X	BNGI	动作	日版
21 日	**口袋妖怪 Ω 红宝石**	**ポケットモンスタ－オメガルビ－**	**Nintendo**	**角色扮演**	**日版**
21 日	**口袋妖怪 α 蓝宝石**	**ポケットモンスタ－アルファサファイア**	**Nintendo**	**角色扮演**	**日版**
27 日	英雄银行 2	ヒ－ロ－バンク 2	SEGA	角色扮演	日版
27 日	**新・世界树迷宫 2 巨龙骑士**	**新・世界树の迷宫 2 ファフニ－ルの骑士**	**Atlus**	**角色扮演**	**日版**
2014 年 12 月					
4 日	**战国无双 编年史 3**	**战国无双 Chronicle 3**	**Koei Tecmo**	**动作**	**日版**
4 日	进击的巨人 人类最后之翼 CHAIN	进击の巨人 ～人类最后の翼～ CHAIN	Spike Chunsoft	动作	日版
18 日	**最终幻想 冒险者**	**ファイナルファンタジ－エクスプロ－ラ－ズ**	**Square Enix**	**动作角色扮演**	**日版**
2015 年 1 月					
22 日	遗产传奇	レジェンド オブ レガシ－	FuRyu	角色扮演	日版
29 日	恶魔幸存者 2　破纪录	デビルサバイバ－2 ブレイクレコ－ド	Atlus	角色扮演	日版

PLAYSTATION VITA

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2014 年 10 月					
16 日	混沌之戒 3 前传三部曲	ケイオスリングスⅢ プリクエル・トリロジ－	Square Enix	角色扮演	日版
23 日	超级英雄世纪	ス－パ－ヒ－ロ－ジェネレ－ション	BNGI	策略角色扮演	日版
30 日	**讨鬼传 极**	**讨鬼传 极**	**Koei Tecmo**	**动作**	**中文版**
2014 年 11 月					
4 日	行尸走肉 第二季	The Walking Dead: Season Two – A Telltale Games Series	Telltale Games	文字冒险	美版
11 日	乐高蝙蝠侠 3 超越哥谭	LEGO Batman 3: Beyond Gotham	WB Games	动作冒险	美版
13 日	电击文库 格斗巅峰	电击文库 FIGHTING CLIMAX	SEGA	格斗	日版
27 日	**梦幻之星 新星**	**Phantasy Star Nova**	**SEGA**	**动作**	**日版**
27 日	Fate/hollow ataraxia	フェイト / ホロウ アタラクシア	角川 Games	文字冒险	日版
2014 年 12 月					
4 日	**战国无双 编年史 3**	**战国无双 Chronicle 3**	**Koei Tecmo**	**动作**	**日版**
18 日	高达破坏者 2	ガンダムブレイカ－2	BNGI	动作	日版
2015 年 1 月					
22 日	剑之街的异邦人 黑之宫殿	剑の街の异邦人 ～黑の宫殿～	EXPERIENCE	角色扮演	日版

10.11 怪物猎人 4G

攻略预定

3DS 动作

■Capcom

■无对应周边

推荐度 S



推出 G 级资料片已经是《怪物猎人》系列”的老传统了，相信玩过前作的老玩家没有理由不向更高的目标发起挑战，就算没有接触前作，那么现在也可以在《怪物猎人 4G》中一次性体会到最完整的内容了。除了追加 G 级任务这个老惯例之外，本作可谓是新要素满载，玩家将会前往新的村庄，展开全新的冒险。一些经典的地图和怪物在本作中将会回归，而新怪物方面最醒目的自然就是标志性的千刃龙了。虽说武器的大类没有增加，不过新追加的武器动作保证了操作上的新鲜感，艾露猫们的合体技能也是相当值得期待啊。

10.14 边境之地 前续

攻略预定

多机种 角色扮演

■2K Games

■对应机种为 PS3、Xbox 360

推荐度 A



本作由 Gearbox 与 2K Australia 联手打造，虽然游戏没有冠上 3 代之名，但从目前看来游戏素质却丝毫不输以往作品。游戏的时间设定在《边境之地》与《边境之地 2》之间，讲述了系列中的大反派帅哥杰克崛起的故事。本作中玩家扮演的不再是正义的赏金猎人，而是协助帅哥杰克登基之路上的左膀右臂。本作中加入了无氧气、无重力的极地元素，玩家在这样的极地中行动时需要时刻注意氧气的剩余量，同时无重力状态也会为游戏带来一些全新的玩法。作为游戏最大特色的武器系统得到了加强，各种全新武器定必给予玩家全新的体验。

10.14 邪恶深处

攻略预定

多机种 动作冒险

■Bethesda Softworks

■对应机种为 PS3、PS4、Xbox360、Xbox One

推荐度 S



自三上真司离开 Capcom 以后，几乎所有《生化》系列”粉丝们无不期待着这位生存恐怖游戏的鼻祖在单飞之后有何建树。经过多年的等待，这款由三上倾力打造的《邪恶深处》已近在咫尺。本作的操作方式与如今的《生化》系列”大同小异，但相比之下融入了更多潜入要素，需要玩家利用有限的资源生存下去。剧情叙事上结合了现实与悬疑科幻的要素，使“恐惧”这一关键词更具表现空间。喜爱生存恐怖类游戏以及《生化》系列”的忠实玩家绝对不能错过。当然，中文次时代版无疑是最佳的选择。

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有“攻略预定”Logo 的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

3DS

禁忌的玛格纳 10

PS3

FIFA 15 62
NBA 2K15 11
超级英雄世纪 光盘
刀剑神域 失落之歌 光盘
高达破坏者2 光盘
孤岛惊魂4 光盘
海贼无双3 光盘
泯灭之光 光盘
潜龙谍影Ⅴ 幻痛 20
神明与命运觉醒的交叉命题 9
使命召唤 先进战争 光盘
邪恶深处 光盘
英雄传说 闪之轨迹Ⅱ 9 71

PS4

FIFA 15 62
NBA 2K15 11
孤岛惊魂4 光盘
海贼无双3 光盘
驾驶俱乐部 11
泯灭之光 光盘
魔界战记5 22
欧米茄五重奏 11
潜龙谍影Ⅴ 幻痛 20
使命召唤 先进战争 光盘
邪恶深处 光盘
中土 摩多之影 10

PSV

超级英雄世纪 光盘
刀剑神域 失落之歌 光盘
高达破坏者2 光盘
海贼无双3 光盘
绝对绝望少女 弹丸论破间章 9 52 光盘
梦幻之星 新星 24
英雄传说 闪之轨迹Ⅱ 9 71

Wii U

猎天使魔女2 27
零 濡鸦之巫女 10 38 光盘

X360

FIFA 15 62
NBA 2K15 11
孤岛惊魂4 光盘
极限竞速 地平线2 10
泯灭之光 光盘
潜龙谍影Ⅴ 幻痛 20
忍者龙剑传Ⅱ 光盘
使命召唤 先进战争 光盘
泰坦天降 11
邪恶深处 光盘
植物大战僵尸 花园战争 11

Xbox One

FIFA 15 62
NBA 2K15 11
孤岛惊魂4 光盘
极限竞速 地平线2 10
泯灭之光 光盘
潜龙谍影Ⅴ 幻痛 20
使命召唤 先进战争 光盘
泰坦天降 11
邪恶深处 光盘
植物大战僵尸 花园战争 11
中土 摩多之影 10



《游戏黄金眼》《最上游》
等众多自制网络视频节目持续更新中!

更多网络节目请登录

土豆视频　　腾讯视频　　17173

搜索方式：请在以上三个视频网站搜索栏输入“游戏机实用技术”，即可搜索到我们的自频道，众多精彩内容随时等候着你们观看。



特别收录

UCG TGS 2014 东京纪行



热血最强

忍者龙剑传2 超忍难度全程无伤（下）



游戏试玩

扩音器无敌传说 绝对绝望少女 试玩解说



特别收录

零 濡鸦之巫女 游戏黄金眼评测

—— 特别说明 ——

Gamehalo DVD全面升级
画面比例调整为

16：9 宽屏显示

建议您采用宽屏电视观看
并选择满屏拉伸模式
以便获得最佳的视觉体验

特别收录
UCG TGS 2014
东京纪行

零 濡鸦之巫女
游戏黄金眼评测

热血最强
忍者龙剑传2
超忍难度全程无伤（下）

游戏试玩
扩音器无敌传说
绝对绝望少女
试玩解说

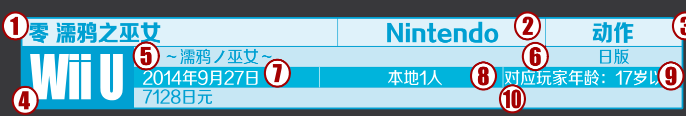
新作影像集锦
使命召唤 先进战争
泯灭之光
孤岛惊魂 4
高达破坏者 2
邪恶深处
刀剑神域 失落之歌
海贼无双 3
超级英雄世纪

电影前线
夜行者
第七子
魔法黑暗森林
头脑大作战

ENDING SONG
刺喵信条
MV

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：



1.游戏译名 2.发行公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.对应年龄 10.多平台对应机种，售价，以及其他周边备注信息

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

3DS	Nintendo公司出品
FC	Family Computer，Nintendo公司出品
GBA	Gameboy Advance，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，Sony公司出品
PS2	PlayStation 2，Sony公司出品
PS3	PlayStation 3，Sony公司出品
PS4	PlayStation 4，Sony公司出品
PSP	PlayStation Portable，Sony公司出品
PSV	PlayStation Vita，Sony公司出品
SFC	Super Family Computer，Nintendo公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Wii U	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品
XOne	Xbox One，Microsoft公司出品

收藏者 ________________　　收藏日期 ________________


巫师 3 狂猎
The Witcher 3: Wild Hunt
机种：PS4/Xbox One
类型：角色扮演
发行商：CD Projekt RED
发售日：2015 年 2 月 24 日
感受狩魔猎人那惊险的狩猎
体验白狼杰洛特的终末之旅
利剑与魔法交织
人性与黑暗纠缠
波兰国宝级角色扮演巨作即将来临！
THE WITCHER WILD HUNT
FEBRUARY 24TH, 2015 | THEWITCHER.COM



Xbox One专辑 Vol.1

大16开208页+DVD光盘

-One视界-

精品文章带你揭秘关于
Xbox One的方方面面

-特别呈献-

Xbox One完全使用指南

-攻略大集结-

全书收录丧尸围城3 | 宿命 | FIFA 15 | 崛起 罗马之子等十余款游戏的精品攻略，带你补完Xbox One发售至今的大小佳作。

-独家年鉴-

新购机玩家还在为选购游戏而犹豫不决？精选游戏年鉴带你回顾
Xbox One已发售作品，让你的游戏之路不再迷惘!

10月下旬 全国上市

零 濡鸦之巫女 影见之书

大16开全彩48页+高清DVD光盘

【手册收录】

- 《零》系列回顾
- 全角色详细介绍
- 全结局文字点评
- 剧情流程全攻略
- 全收集文档翻译

【光盘收录】

- 泳装模式噩梦难度
- 无伤通关全视频
- 全剧情汉化影像
- 全怨灵看取影像
- 主题曲PV影像
- 官方宣传广告

10月下旬 全国上市



口袋玩家 VOL.82

口袋玩家



口袋妖怪的专门志：游戏、动画、漫画、卡片、小说……

-专题企划-

口袋世界丛林法则
万圣节特别篇·百鬼夜行

在万圣节这个充满了诡异与狂欢的日子里，
带来《口袋》世界的鬼系们。

-对战乐园-

必中的要害攻击

以实战来讲解必中技能的应用。

-研究所-

口袋妖怪详尽分析
从神篇（四）

来新奥三湖神：由库西、艾姆利特和
阿库诺姆。

战术系统探究
第六世代的防守型精灵

全面解析六世代的盾牌口袋妖怪，
对《X·Y》进行总结性回顾。

10月19日 全国上市

光盘收录：《Ω红宝石·α蓝宝石》最新预告片及《XY》、《XY》补完及《AG》动画
精美赠品："重启芳缘之旅"双磁贴

UCG口袋微店
vd.ucg.cn

1. 快递费一降再降 现仅2元，满28快递包邮发圆通
2. 订阅杂志每期发快递，赠送价值99元游戏主题T恤

订阅《游戏机实用技术》全年，每期以超低价发快递，并赠送游戏主题T恤一件!
订阅《模魂志》《掌机王SP》《口袋玩家》可灵活选择订季度、半年、全年，每期发快递，而且快递包邮哦亲!

自十一起ucg.cn、ACG工作室淘宝店、UCG口袋微店均参与此活动。

ucg.cn和UCG口袋微店参与此订阅活动，默认发圆通快递